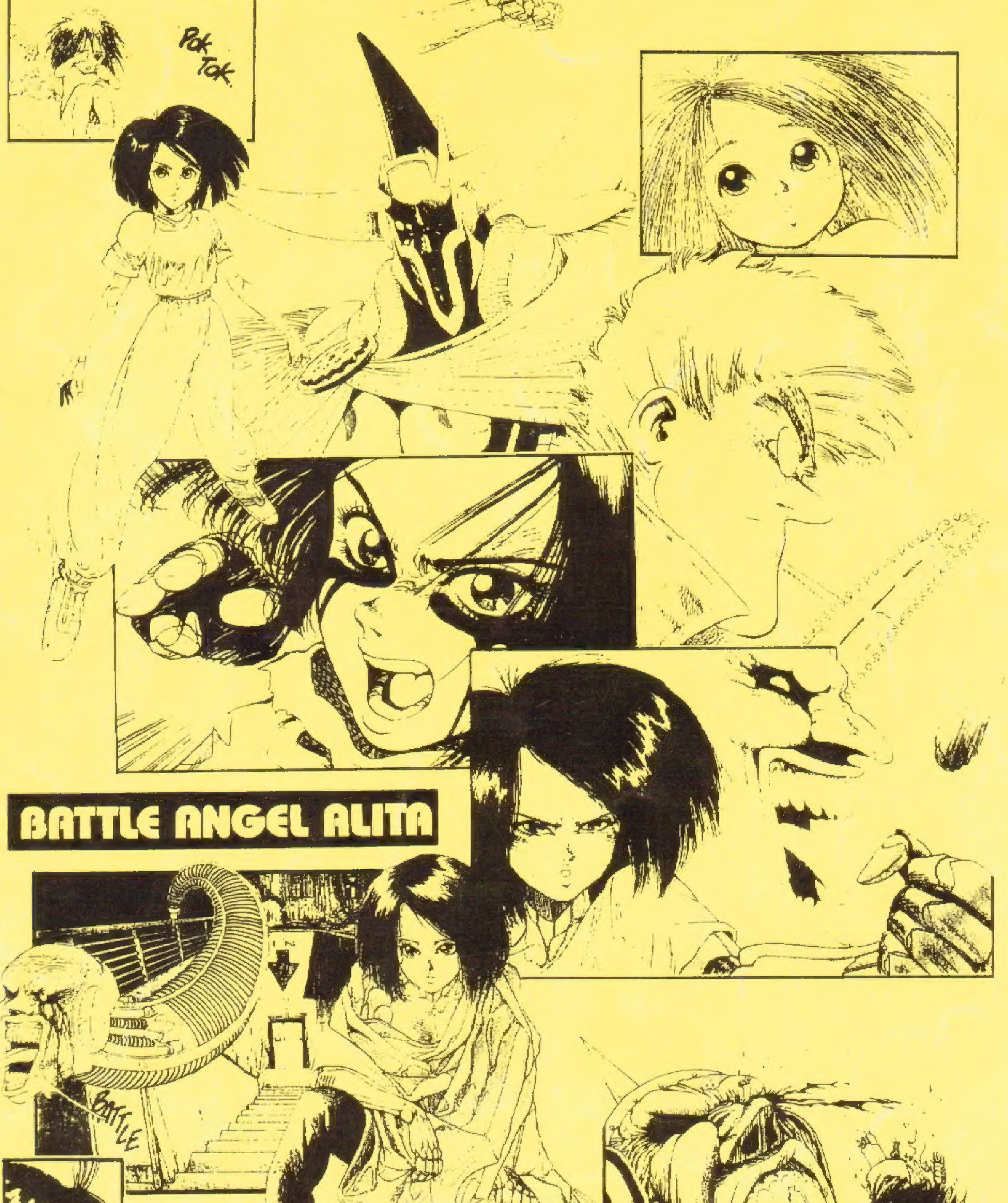


ESPECIAL ENERO/FEBRERO . 200 PTAS

Nº4



SUMARIO



MANGAZONE 4 (ENERO/FEBRERO 1993)

EDITOR ....: A. MAICAS

DISEÑO ....: A. MAICAS

MAQUETACION ....: A. MAICAS

EQUIPO MANGAZONE FORMADO POR:

MIGUEL ANGEL HERNANDEZ GADEA

SALVADOR PEREZ CUÑAT

JORGE RIERA LOPEZ

ALEJANDRO MAICAS FAUS

COLABORAN EN ESTE NUMERO:

MARISA ROIG PEIRATS

JUAN GOMEZ MARTIN

ALEJANDRO SERRANO TORTOSA

VICENTE PENADES ARMENGOT

MICKY

DAVID TERUEL MONTEJANO

Y OTROS AMIGOS AMANTES DEL MANGA.



EDITORIAL

¡POR FIN, AQUI ESTA!, HA TARDADO UN POCO, PERO PIENSO QUE LA ESPERA VALIO LA PENA. AQUI TENEIS ESTE ESPECIAL, CON MAS INFORMACION, MAS PAGINAS, NUEVOS COLABORADORES, NUEVAS SECCIONES, ETC... Y TODO POR EL MISMO PRECIO.
ME SURGIO LA POSIBILIDAD DE HACER ESTE NUMERO ESPECIAL, POR UN PROBLEMA DE FALTA DE TIEMPO PARA PODER SACAR EL NUMERO DE ENERO. ASI, HE QUERIDO RESARCIROS POR LA ESPERA, Y SACAR UN NUMERO QUE VALIESE POR DOS (ENERO/FEBRERO).
ENTRE LAS NOVEDADES TENEIS, LAS SECCIONES DE "OPINION", DONDE NUESTROS COLABORADORES DAN RIENDA SUELTA A LA ADRENALINA ACUMULADA DURANTE ESTOS DOS MESES. "REPORTAJE ANIME", DONDE SE HABLA A FONDO DE UNA SERIE DE ANIMACION. "JAPON, JAPON", DONDE DAMOS ESTE MES UN CURSO DE PRONUNCIACION DE JAPONES.
Y LA PUBLICACION DE DOS COMICS, HISTORIAS CORTAS, PARA DAR UNA OPORTUNIDAD A JOVENES AUTORES. ¡HA!, UNA DE LAS HISTORIAS (COSA QUE AGRADEZCO MUCHO, PUES NO TENIA NI IDEA), LA PROTAGONIZA EL QUE OS HABLA.
¡BUENO!, ME DESPIDO YA DE TODOS VOSOTROS, Y AUNQUE HASTA YO ME VUELVA LOCO, SEGUIRE CON EL MANGAZONE.
ADIOS, ¡LARGA VIDA AL MANGA!

NOTICIAS

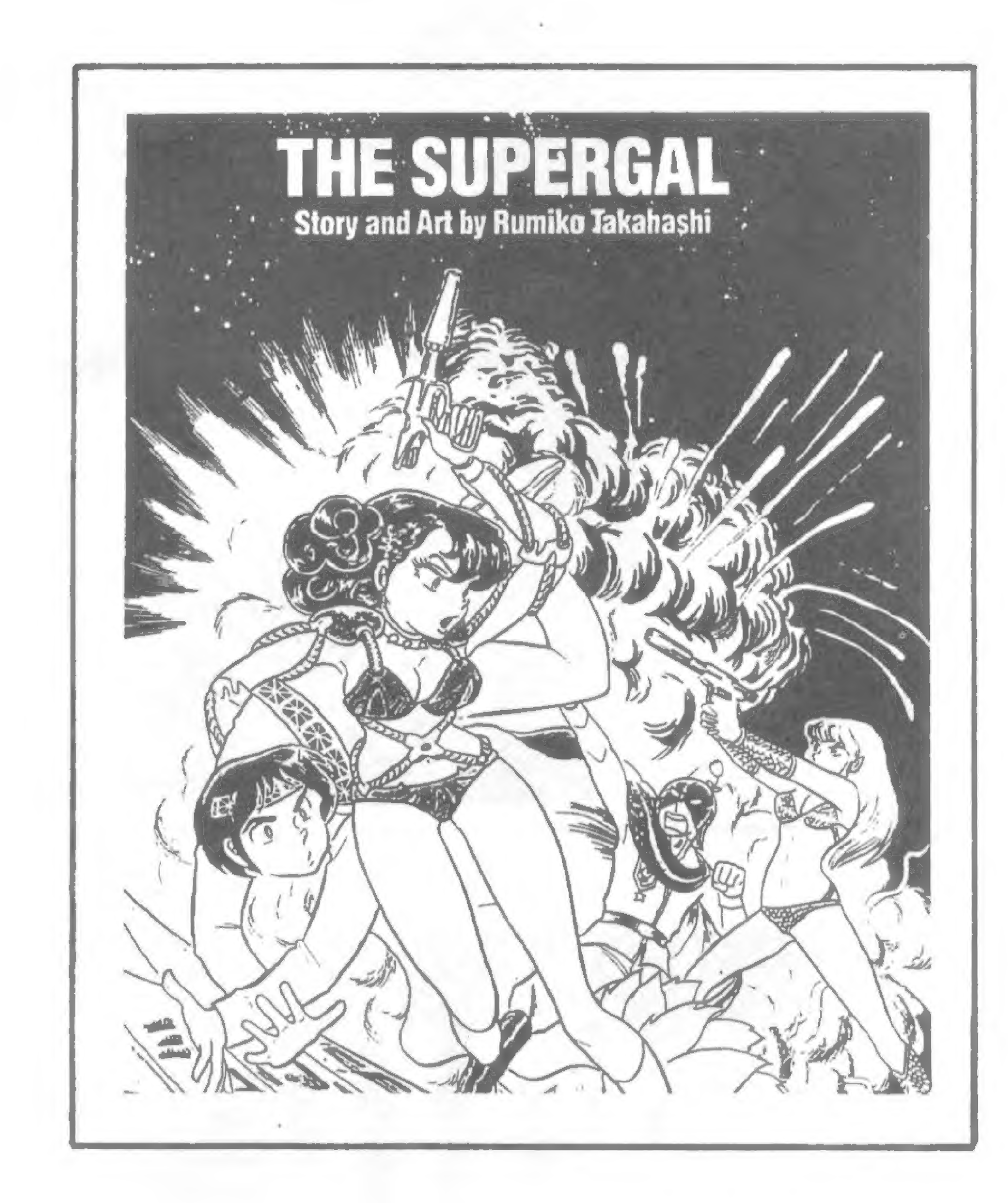
POR JORGE RIERA LOPEZ

NOTICIAS:

USA NEWS

COMO YA VIENE SIENDO COSTUMBRE, COMENZAREMOS ESTA SECCION CON LA "ADAPTADORA" POR EXCELENCIA DEL MANGA AL ESTILO AMERICANO, ANTARTIC PRESS.
EN ESTE MES DE FEBRERO, APARECE UN NUMERO ESPECIAL, REALIZADO INTEGRAMENTE POR EL AGRACIADO ARTISTA ROBERT DE JESUS, "MORE SMALL BODIED NINJA HIGH SCHOOL". CONSTARA DE DOS VERSIONES. UNA NORMAL QUE COSTARA 2.50$, Y OTRA, DELUXE Y CON HOLOGRAMA INCLUIDO (¡OH, NO!, ¿TAMBIEN ELLOS?), QUE COSTARA 4.95$.
TAMBIEN ANTARTIC, HA COMENZADO A PUBLICAR DESDE EL MES DE ENERO UNA NUEVA MINISERIE DE 3 NUMEROS TITULADA "STELLAR LOSERS. ESTA TANDA DE EPISODIOS ESTARA REALIZADA POR EL DUO MALLETTE/FAHO, EL CUAL AL PARECER DEBUTA (O POCO LE FALTA), CON ESTE DESCONOCIDO TITULO.
Y PARA TERMINAR CON ESTA EDITORIAL, RESEÑAR LA APARICION DE UN ESPECIAL HAYAO MIYAZAKI EN EL NUMERO 20 DE LA YA VETERANA PUBLICACION "MANGAZINE".

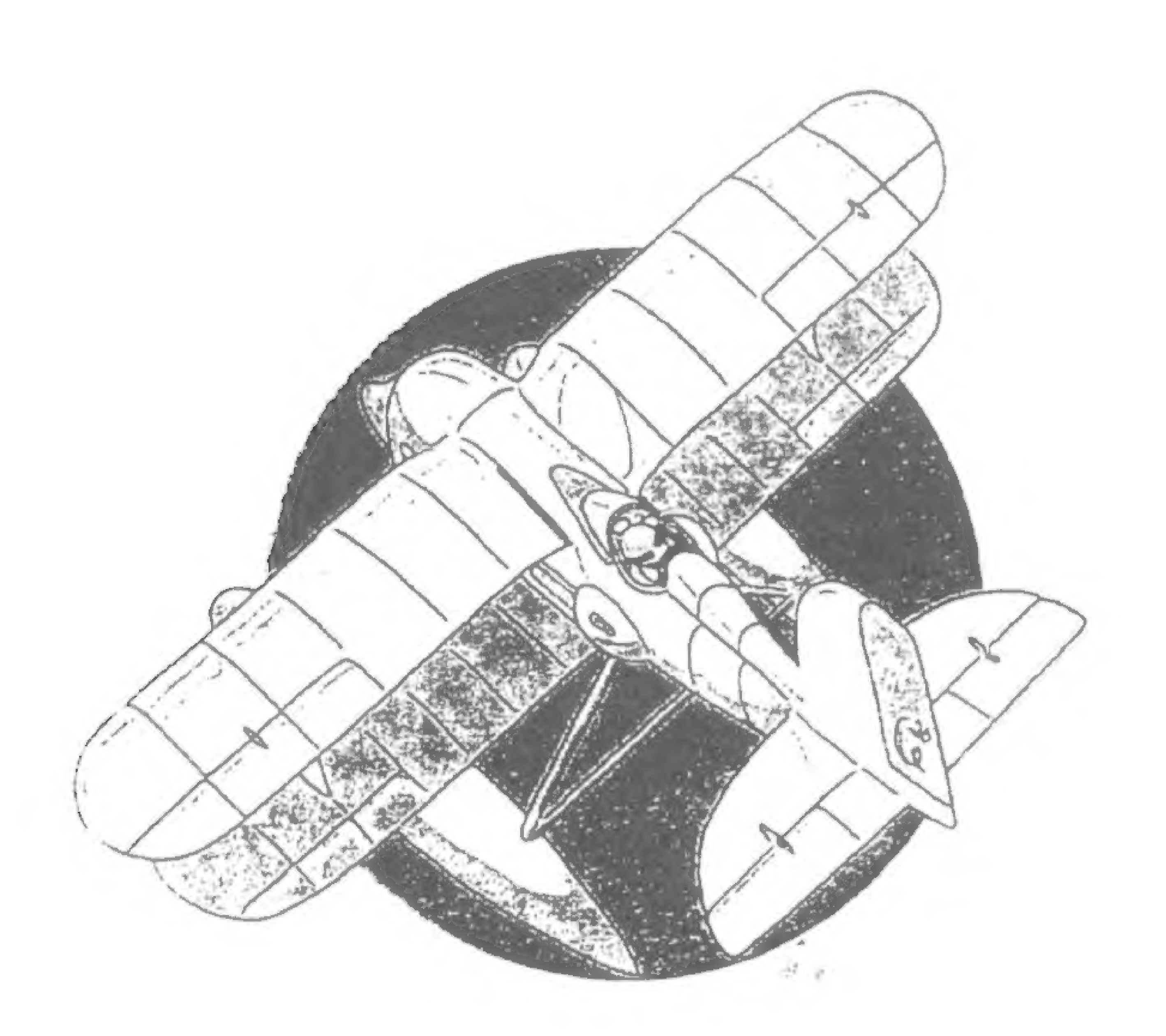
TAN SOLO UNA NOVEDAD SE NOS PRESENTARA PROXIMAMENTE, EN LO QUE A VIZ COMICS SE REFIERE. PERO SIN DUDA, "RUMIC WORLD GRAPHIC NOVEL" (RUMIKO TAKAHASHI), NOS DELEITARA POR COMPLETO A TODOS. TRES HISTORIAS CORTAS COMPONEN ESTA NOVELA GRAFICA: "FIRE TRIPPER" (UN ALUCINANTE VIAJE FANTASTICO-TEMPORAL QUE TAMBIEN POSEE UNA PROPIA VERSION ANIMADA DE LA CUAL OS INFORMAREMOS EN LA SECCION DE ANIME), "LAUGHING TARGET" (UNA HISTORIA DE TERROR A LA VIEJA USANZA) Y "THE SUPERGAL" (LA YA CONOCIDA COMEDIA DE LA SRA. TAKAHASHI).
Y SIN SALIRNOS DE EDITORIAL PERO SI DE AMBITO, RECALCAR LA APARICION DE LA REVISTA ANIMERICA, DE LA CUAL YA SABEMOS QUE EN SUS PROXIMOS NUMEROS NOS PRESENTARA LOS NUEVOS RELATOS DE RUMIKO TAKAHASHI, Y EN CONCRETO UNO: "THE MERMAID'S FOREST". HUMOR, AVENTURAS Y SIRENAS SERAN LOS PRINCIPALES ELEMENTOS DE ESTA HISTORIA. ¡IMPRESCINDIBLE!



JAPAN NEWS

EL POPULARISIMO SEMANARIO "SHONEN JUMP", YA TIENE UNA HERMANA PROPIA: "VIRTUAL JUMP". ESTA SERA UNA NUEVA REVISTA DE MANGAS (COMO NO), EN EL MISMO ESTILO QUE SU PREDECESORA E INSPIRADORA.

¡Y ATENTOS, LOD CHICOS DEL CLUB DE FANS DE AKIRA TORIYAMA!. MR. TORIYAMA ESTRENA SERIE REGULAR EN EL NUEVO SEMANARIO ANTES MENCIONADO. "DABU Y PETER ONE" SERA EL NOMBRE DE SU NUEVA AVENTURA SEMANAL, PROVISTA DE TODOS LOS INGREDIENTES DE PAPA TORI: HUMOR Y AVENTURAS A TRAVES DE PEQUEÑAS HISTORIAS AUTOCONCLUSIVAS.



NOTICIAS ANIME:

USA ANIME NEWS

U.S. MANGA CORPS PROTAGONIZA LAS DOS NOVEDADES PRINCIPALES DEL MERCADO DE ANIMACION JAPONESA EN ESTADOS UNIDOS:

- DOMINION TANK POLICE I: ESTA PRIMERA PARTE DE LA ADAPTACION DE LA POPULAR SERIE DEL MAESTRO MASAMUNE SHIROW, CONTIENE EL PRIMER Y SEGUNDO ACTO DE LOS CUATRO QUE COMPONEN LA OBRA. CIENCIA FICCION DE LA DURA, POR CORTESIA DE ANNAPUMA Y UNIPUMA, DOS EXCITANTES BIO-COMANDOS DEL AÑO 2010.

- FIRE TRIPPER: ESTA ES LA SEGUNDA NOVEDAD USA QUE YA OS ANTICIPABAMOS HACE UNA LINEAS (USA NEWS). COMO YA SABREIS, ESTE ES EL SEGUNDO VIDEO DE LA SERIE "RUMIC WORLD", POR (SI... ¡ES ELLA!), RUMIKO TAKAHASHI.

JAPAN ANIME NEWS

¡POR FIN!, HAYAO "EL MAESTRO" MIYAZAKI REALIZO SU ULTIMA PELICULA, RETOCADA FINALMENTE EN EL MES DE JULIO.
"CRIMSON PIG" O "PORCO ROSSO", COMO YA LA CONOCIAMOS NOSOTROS, ES EL TITULO DE ESTE FILM, QUE HA CONTADO CON LA DIRECCION Y LOS BOCETOS DE MIYAZAKI. Y, BASADA EN UN MANGA-PERSONAJE SUYO.
AL PARECER LA ACEPTACION COMERCIAL DEL FILM HA ALCANZADO UN ELEVADO INTERES, PONIENDO EN PELIGRO A LA INCALIFICABLE "BATMAN RETURNS".

PARA CERRAR ESTA SECCION, TAN SOLO UNA ULTIMA NOTICIA: "SPACE GIANTS", EL CLASICO COMIC DE OSAMU TEZUKA, SERA ADAPTADO A LA PANTALLA PROXIMAMENTE POR EL DIRECTOR HIDEHITO UEDA. VINIENDO DE TEZUKA, NADA MALO PODEMOS ESPERAR...

MAI, THE PSYCHIC GIRL ... ¿QUE FUE DE LA PELICULA?

PUES SI, POR FIN VAIS A SABER TODO LO QUE OS DEBERIAN HABER DICHO SOBRE LA ADAPTACION AL CINE DE "MAI", Y NUNCA SE ATREVIERON A CONTAROS. DE VERAS ...

DESPUES DE DOS AÑOS DE INTENSAS NEGOCIACIONES, EN 1991 VIZ COMMUNICATIONS Y CAROLCO PICTURES, ANUNCIABAN FINALMENTE QUE LA ADAPTACION DE LA ACLAMADA E INCLUSO SOBREVALORADA OBRA DE KAZUKA KUDO Y RYOICHI IKEGAMI, "MAI, THE PSYCHIC GIRL" IBA A SER FINALMENTE LLEVADA A CABO , DE LA MANO DEL ORIGINAL, DESPIADADO Y TEMIDO TIM BURTON.

LARRY WILSON Y CAROLINE THOMPSON, CONOCIDOS COLABORADORES DE BURTON, SERIAN DOS DE LOS PRINCIPALES ENCARGADOS DE ADAPTAR, O DESTROZAR EL GUION DE KUDO PARA LA GRAN PANTALLA. INCLUSO SE PENSABA PRODUCIR ALGUNOS "PEQUEÑOS" CAMBIOS EN EL GUION (CAMBIO DEL PAIS EN EL QUE TRANSCURRIA LA HISTORIA O CAMBIO DE LA NACIONALIDAD DE LA PROTAGONISTA), PERO LOS ELEMENTOS PRINCIPALES DEL COMIC, CONTINUARIAN FINALMENTE INVARIABLES... HASTA AQUI TODO BIEN. PERO BURTON DECIDIO PONER EN ACCION ESA CABECITA SUYA QUE SUELE DEGENERAR TODO A UNA COMPLETA LOCURA FANTASTICA E IMPOSIBLE. ¿Y SI CONVIRTIERAMOS LA PELICULA EN UN ROCK-MUSICAL?. SI, ASI FUE.
UN 90 % DEL MUSICAL YA ESTABA COMPLETO. GENTE COMO RON Y RUSSELL MAEL, DEL GRUPO SPARKS (AQUI DESCONOCIDO), COMPONDRIAN PARTE DE LA MUSICA, Y BURTON COMENZARIA A RODAR RAPIDAMENTE, DESPUES DE LA FINALIZACION DE LA SECUELA DE BATMAN.
VIZ COMICS QUERIA SUPLEMENTAR EL FILM Y SU PROMOCION INTERNACIONAL, CON UN GRAN NUMERO DE PROYECTOS EN CARTERA, Y LA PELICULA SERIA FINALMENTE ESTRENADA EN LAS NAVIDADES DEL 92.

SIN EMBARGO, SI NO ME EQUIVOCO, TIM BURTON AUN NO HA EMPEZADO A RODAR. ¿FALTA DE PRESUPUESTO?, ¿TIM BURTON-MAI Y TERRY GILLIAN-WATCHMEN, ALIADOS?, ¡NAH...!

ESPEREMOS QUE ESTO OS HAYA ACLARADO UN POCO EL TEMA, POR QUE LO QUE ES TIM BURTON, NO LO TIENE NADA CLARO.

Manga Top Ten

This Month's Bestselling Comics, Compiled by Books Nippon, Japan

1	***Mr. Veterinarian*** Sasaki Nonko • Hakusensha • ¥390
2	***Dragon Ball • 31*** Akira Tonyama • Shueisha • ¥390
3	***Ranma 1/2 • 21*** Rumiko Takahashi • Shogakukan • ¥390
4	***Alexandrite • 2*** Nanta Minako • Hakusensha • ¥390
5	***Yawara!*** Naoki Urasawa • Shogakukan • ¥500
6	***3 x 3 Eyes*** Yuzo Takada • Kodansha • ¥500
7	***The Poltergeist Report*** Yoshihiro Togashi • Shueisha • ¥390
8	***Ushio and Tora*** Kazuhiro Fujita • Shogakukan • ¥390
9	***I Saw a Waking Dream • 12*** Kazunon Yamato • Kodansha • ¥390
10	***Crayon Shin-Chan*** Yoshihito Usui • Futabasha • ¥550

AQUI TENEIS UNA LISTA DE LOS 10 MANGAS MAS POPULARES (COMERCIALMENTE HABLANDO) EN JAPON.

LOS COMICS MAS VENDIDOS DEL MES DE NOVIEMBRE EN JAPON.

VIDEO CLIPS

AMERICA'S TOP TEN

This Month's Bestselling Animated Videos. Compiled by Capital City Distribution, Inc. (September, 1992)

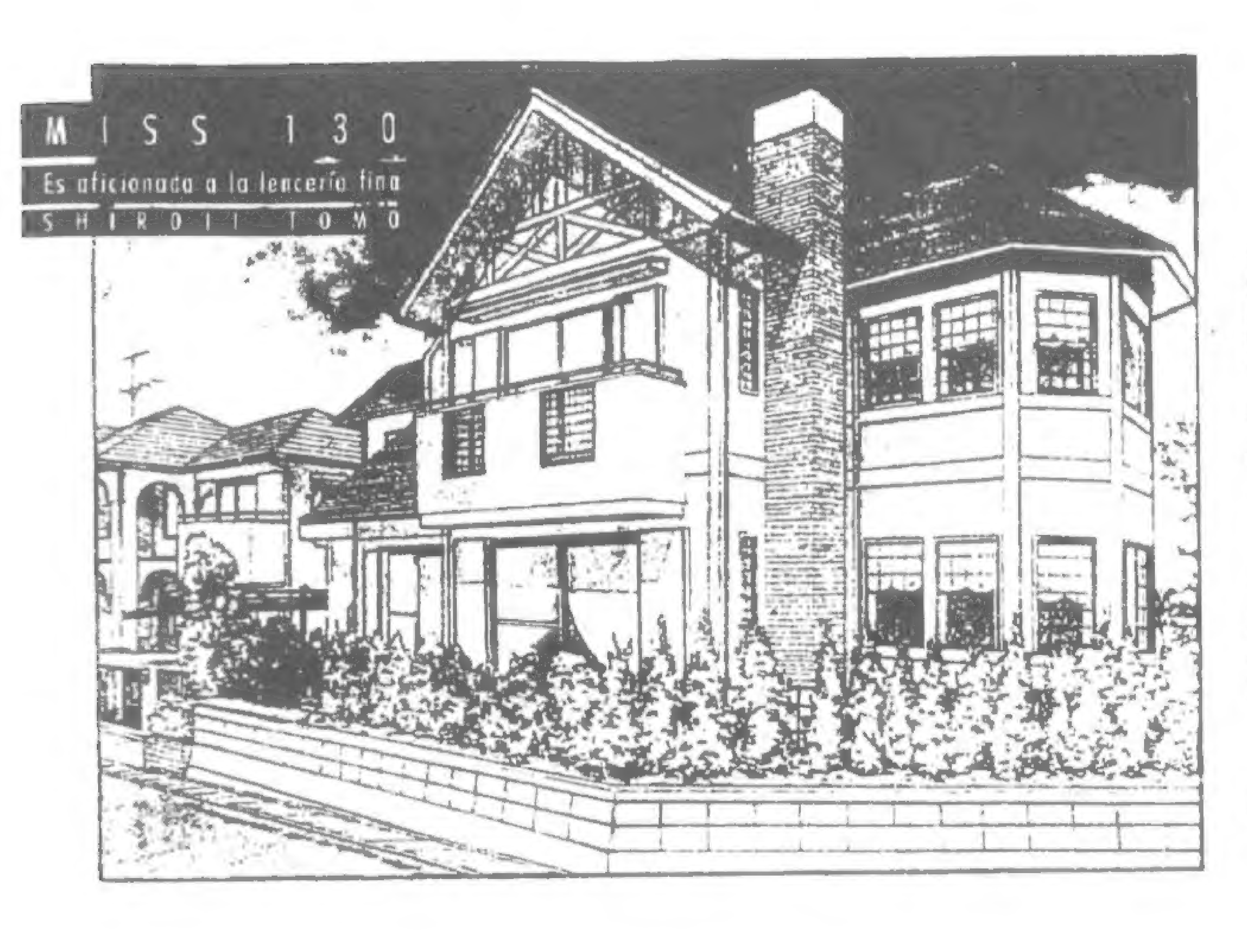
1..... **Macross II** • Volume 1
U.S. Renditions/L.A. Hero • $24.95
2..... **Fist of the North Star**
Streamline Pictures • $29.95
3..... **Guyver** • Volume 1
U.S. Renditions/L.A. Hero • $24.95
4..... **Castle of Cagliostro**
Streamline Pictures • $29.95
5..... **Orguss** • Volume 1
U.S. Renditions/L.A. Hero • $29.95
6..... **Wanna-Bes**
U.S. Manga Corps™ • $34.99
7..... **Kimagure Orange Road** • Volume 3
AnimEigo • $39.95
8..... **Nadia** • Volume 5
Streamline Pictures • $14.95
9..... **Dracula** (Japanese Animation)
Live • $14.98
10... **Frankenstein** (Japanese Animation)
Live • $14.98

LOS VIDEOS DE ANIMACION MAS VENDIDOS DEL MERCADO AMERICANO EN EL MES DE SEPTIEMBRE. COMO PODREIS VER, MACROSS II HA DESBANCADO A TODO Y A TODOS, DESTRONANDO A SUPERPRODUCCIONES DE LA ANIMACION NIPONA, TALES COMO "THE FIST OF THE NORTH STAR" O "GUYVER".

NACIONAL

Y PARA TODOS VOSOTROS, RETORCIDOS ADOLESCENTE IMBERBES, EL MAGAZINE EROTICO POR EXCELENCIA, "KISS COMIX" (DE LA EDITORIAL "LA CUPULA"), COMIENZA A PARTIR DE SU NUMERO 15 (EXTRA NAVIDAD), A REGALARNOS CON HISTORIAS MANGA. EN ESTE NUMERO, NOS REGALA CON 18 PAGINAS NIPONAS DEL "MISS 130". MANGA PORNOGRAFICO CON AUTOCENSURA INCLUIDA, CORTESIA DEL MEDIOCRE PERO INTRIGANTE SHIROJI TOMO. Y ES QUE, COMO NOSOTROS, TAMPOCO LOS JAPONESES SON DE PIEDRA.

PLANETA-AGOSTINI COMICS, TRAS FINALIZAR EN EL MES DE ENERO LA PRIMERA PARTE DE LA "SENSIBLE", PERO DECEPCIONANTE SERIE "CRYING FREEMAN" (KOIKE-IKEGAMI), IGUAL QUE HICIERA EN MESES ANTERIORES CON KAMUI O EL PUÑO DE ...
GREY POCO TARDARA EN CAER, Y, XENON Y BAOH YA VAN POR EL NUMERO 5.
TODAVIA NO HA SACADO NINGUNA SERIE MAS, Y YO ME PREGUNTO...
¿CUANDO LLEGARAN LOS YA MUY MENCIONADOS "SAINT SEIYA", "MAI", "DR. SLUMP" O "HOROBI"?
PACIENCIA...





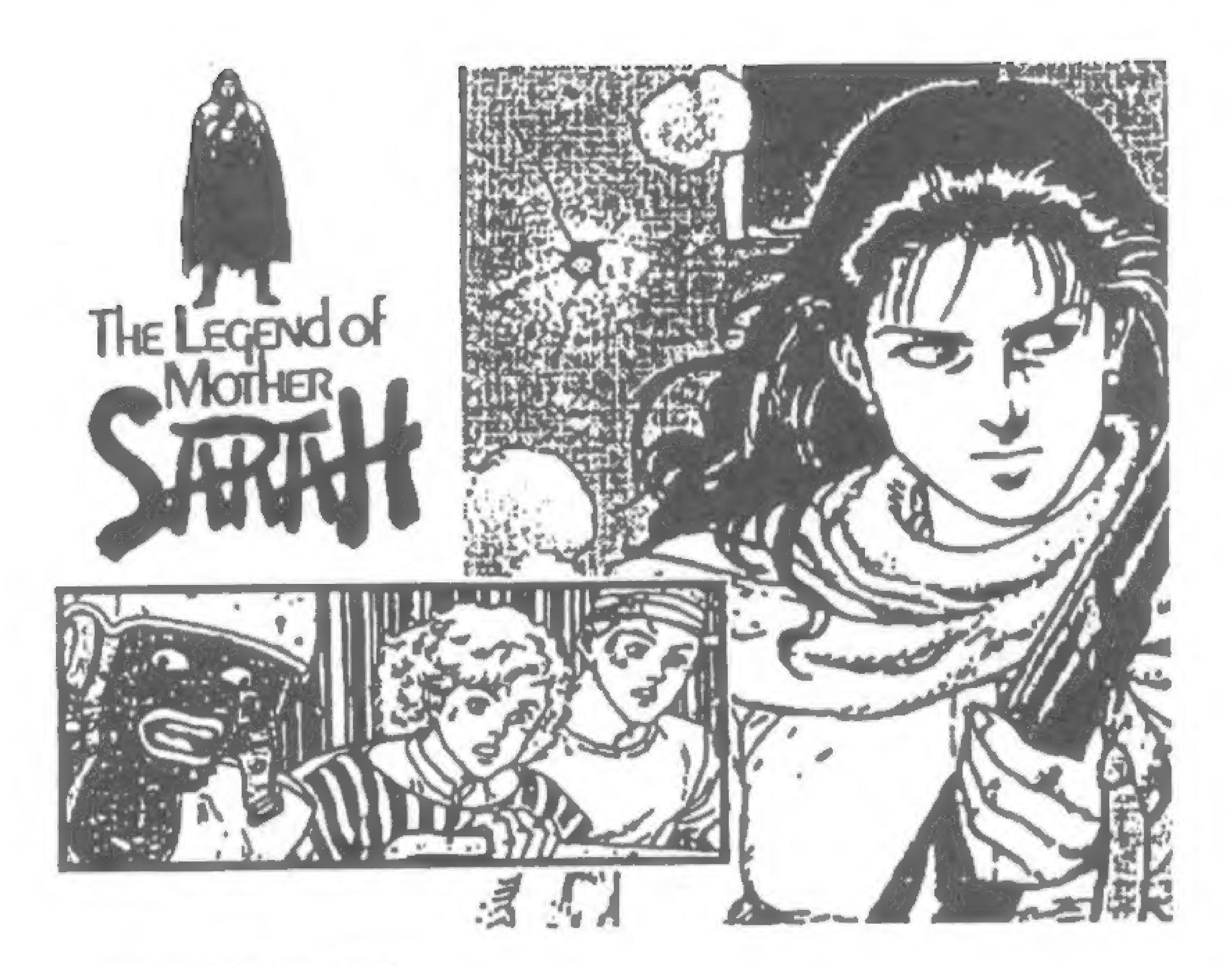
ULTIMA HORA

ULTIMA HORA

EN PRIMER LUGAR, AGRADECIMIENTOS A EL SR. ALVARO PONS, MAGO DE LAS SORPRESAS INESPERADAS, E INNATO COLABORADOR DE LA MUY RECOMENDABLE REVISTA DE COMICS EMM (EL MAQUINISTA MENSUAL), POR SU DESINTERESADA DONACION DE ULTIMA HORA, DE LAS INTERESANTES NOTICIAS QUE A CONTINUACION OS OFRECEMOS:

EPIC COMICS

TRAS LA NUEVA REALIZACION DEL FINAL DE "AKIRA" POR OTOMO, DEBIDO A SU DISCONFORMIDAD CON ESTE, "AKIRA Nº 34" LLEGARA A VER LA LUZ DEFINITIVAMENTE EN EL MES DE MAYO DE ESTE AÑO. Y LOS SUCESIVOS NUMEROS, 35,36 Y 37, CONTINUARAN APARECIENDO EN SUCESIVOS MESES.
"DOMU: THE NIGHTMARE", LA YA CONOCIDA POR ESTOS LARES, SERIE DE OTOMO (PESADILLAS), TAMBIEN SERA PUBLICADA EN ESTE AÑO 93, POR ESTA EDITORIAL. PERO EL PLATO FUERTE, SIN DUDAS, SERA LA PUBLICACION PARA ESTE MISMO 93, DE LA NUEVA SERIE DE OTOMO, "WARWORLD: THE LEGEND OF MOTHER SARAH". SERA UN COMIC MENSUAL, ESCRITO POR KATSUHIRO OTOMO Y DIBUJADO POR TAKUMI NAGAYASI.



Legend of Mother Sarah



DARK HORSE

SERIES O PROYECTOS RELACIONADOS CON EL COMIC "MANGA", QUE APARECERAN A LO LARGO DE AÑO 93:

"BUBBLEGUM CRISIS" (MINISERIE)

"DIRTY PAIR" (NUEVA MINISERIE DE ESTE MANGA, MADE IN USA. APARECERA APROXIMADAMENTE DURANTE LA PRIMERA MITAD DEL AÑO).

"APPLESEED DATA BOOK" (LIBRO DE DISEÑOS Y DEMAS, DEL GENIAL PEROINCOMPRENSIBLE, MASAMUNE SHIROW. BOCATO DI CARDENALE. DE VERAS).

"APPLESEED VOLS. 4 Y 5" (EL PRIMERO APARECERA A PRINCIPIOS DE 93, MIENTRAS QUE EL SEGUNDO PUEDE QUE SE HAGA DOLOROSAMENTE "DE ESPERAR", HASTA EL LEJANO 95).

"DOMINION COLLECTION" (TAMBIEN DE SHIROW. NUEVAS HISTORIAS Y AVENTURAS DE LAS "NINFAS" DEL SR. MASAMUNE).

"OUTLANDERS" (DOS NUEVAS HISTORIAS DE LOS PERSONAJES DEL "AGRACIADO" JOHJI MANABE).

"3X3 EYES" (SE RUMOREA QUE AHORA, DARK HORSE POSEE LOS DERECHOS DE LA INTERESANTE SERIE DE YUZO TAKADA... ESPEREMOS QUE SEA CIERTO).

"VERSION" (DESPUES DE LA PRIMERA ETAPA DE LA OBRA DE HISASHI SAKAGUCHI -1.1 A 1.7- VENDRA EL 2.1 A ...).

CHIBICON

CHIBICON, "LA CONFERENCIA DE ANIME DE LA COSTA ESTE U.S.A." A PARTIR DEL DIA 16 DE ABRIL DE ESTE AÑO, Y HASTA EL 18 DEL MISMO MES, SE DARA EN LONG ISLAND (NUEVA YORK), ESTA CONFERENCIA, QUE REUNIRA A GRAN PARTE DEL FANDOM AMERICANO DEL MUNDO DEL ANIME.
LOS INVITADOS CUYA PARTICIPACION EN EL ACTO SE HA CONFIRMADO YA, SON LOS SIGUIENTES:

- JO DUFFY, EL CONOCIDO ADAPTADOR DE "AKIRA", Y GUIONISTA DE NESTROBBER.
- ROBERT FENELON, DE LA REVISTA "ANIMEZINE", Y DE LA EDITORIAL IANUS PUBLICATIONS.
- LUKE MENICHELLI, DEL MAGAZINE "ANIMENOMINOUS".
- MIKE PINTO, FUNDADOR DEL "STAR BLAZERS FAN CLUB".
- JEFF THOMPSON, MICHAEL C. LING O JEFF TATAREK, TAMBIEN SERAN OTROS DE LOS PARTICIPANTES EN ESTA CONVENCION, TODOS ELLOS PERSONAJES IMPORTANTES DEL MUNDO DEL ANIME EN TORNO A JAPON, EN EL MERCADO AMERICANO.

CHIBICON ES UNA CONVENCION DE FANS DE LA CIENCIA FICCION, FANTASIA Y ANIME. EN SU PARTE ANIME, HA CONTADO CON LOS MUCHACHOS DE "THE ATLANTIC ANIME ALLIANCE", UN GRUPO DE DEVOTOS DEL ANIME, DEDICADOS A DAR INFORMACION ACERCA DEL MANGA Y EL ANIME POR TODO EL PAIS.
CHIBICON, DARA ESTE AÑO, LOS PRIMEROS PREMIOS DEL ANIME, (DADOS POR EL FANDOM), EN LOS ESTADOS UNIDOS.
LAS CATEGORIAS DE LOS PREMIOS SON LAS SIGUIENTES:
- FANZINE.
- PROYECTO ESPECIAL (GUIAS, PARODIAS, ...).
- VIDEO DE MUSICA DE ANIME.
- FAN DEL ANIME DEL AÑO.



OPINION

EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE

PLANETA-AGOSTINI COMICS, ALIAS "FORUM", FIEL A SU "PROMESA" DE MANTENER BIEN ALTA SU CALIDAD EN LO QUE A LA PUBLICACION DE OBRAS DEL 9º ARTE SE REFIERE, INCUMPLE LO MISMO, EN LO QUE SE REFIERE A SU LINEA DE MANGAS, ESCUALIDA Y DEFRAUDANTE.
SALVO "DRAGON BALL", "GREY" Y MEDIOCREMENTE "CRYING FREEMAN", TALES ABERRACIONES DE LA TALLA DE "KAMUI", "BAOH", "XENON" (AUNQUE ESTA, ALGO MEJOR DIBUJADA), Y NUESTRA PRINCIPAL Y FAVORITA, "EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE", NO PUEDEN ACABAR EN OTRAS MANOS QUE LAS DEL TIPICO LECTOR INMADURO (EN LO QUE AL COMIC SE REFIERE), INFANTIL Y CON CIERTAS TENDENCIAS SADOMASOQUISTAS, QUE SE REFLEJAN EN LA MENSUAL ADQUISICION DE ESTAS "JOYAS DE LA CORONA".

PERO ENTRE TODOS ESTOS MANGAS, UNO EN PARTICULAR, DEMUESTRA CLARAMENTE LA CAPACIDAD DEL JOVEN (Y NO TAN JOVEN) LECTOR ESPAÑOL PARA LEER TEBEOS DE ESTE TIPO, DESDEÑANDO TAJANTEMENTE VERDADERAS OBRAS DE ARTE QUE DEBEN SER TARDE O TEMPRANO CANCELADAS IRREMEDIABLEMENTE POR ALGUNAS EDITORIALES NACIONALES. ESTE ES SIN DUDA, "EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE": EL BODRIO JAPONES POR EXCELENCIA.
PARADOJICAMENTE, ESTA SERIE HA CONSEGUIDO LAS MAYORES VENTAS DE ESTA LINEA NIPONA, EXCEPTUANDO A (COMO NO), "DRAGONBALL".
SI, ASI ES. DURO, PERO REAL.
DENTRO DE LA PARTE GRAFICA, ESTA "SERIE" CUENTA EN ELLA, CON LA MANO DE TETSUO HARA. AL PARECER, A LA GENTE LE GUSTA. DE VERAS... ¿ALGUIEN SE HA FIJADO BIEN EN SUS ILUSTRACIONES?.
GESTOS, CARAS, PERSONAJES, ANATOMIAS Y MOVIMIENTOS SUMAMENTE REPETIDOS HASTA LA SACIEDAD. PESE A TODO, EL SR. HARA PODRIA ASCENDER A "EL LIMBO DE LA SIMPLE MEDIOCRIDAD", CON UN MINIMO ESFUERZO DE VOLUNTAD Y VALOR...
PERO QUIEN NO PUEDE NI DEBE SALVARSE ES BURONSON, SHO FUMIMURA, O COMO QUIERA QUE SE LLAME AHORA...
ESTE SEÑOR, ES EL "GUIONISTA" O CULPABLE EN MAYOR PARTE DE ESTA, UNA DE LAS PEORES COLECCIONES DE COMICS PUBLICADAS EN ESPAÑA. NO ME CANSARE, NI ME CANSO, DE PODER COMPARAR ESTA SERIE, TAN SOLO CON LAS PEORES TONTERIAS PUBLICADAS POR LA FACTORIA "MARVEL", OBRA DEL FASTUOSO FABIAN NICIEZA O EL INCOMPRENDIDO HOWARD MACKIE.
VIOLENCIA POR VIOLENCIA, PORQUE SI, PORQUE ES NECESARIA.
PATETICO Y PROFUNDO, MUY PROFUNDO.
ANTE TAL PRIMERIZO PLANTEAMIENTO ARGUMENTAL...
¿QUEDA ALGO MAS QUE DECIR?

JORGE RIERA LOPEZ



TELE 5: ¿TU PANTALLA AMIGA?

NADIA, ERIKO, BATEADORES, LOS CABALLEROS DEL ZODIACO, JOHNY Y SUS AMIGOS, ROBOTECH... SI, DE ACUERDO. TODAS ESTAS SERIES HEMOS PODIDO DISFRUTARLAS GRACIAS A LA ACERTADA DECISION DE CADENAS PRIVADAS, COMO TELE 5. SI, DE ACUERDO. DE OTRA MANERA, NOS HABRIA RESULTADO CASI IMPOSIBLE DISFRUTAR DE TODAS ESTAS OBRAS ANIMADAS DEL ARTE NIPON. SI, DE ACUERDO.
HEMOS PODIDO DISFRUTAR DE LA PREENCIA DE PERSONAJES TAN ENCANTADORES COMO LYCIA, ADAARA, SEIYA, SABRINA, LUPIN, ... GRACIAS A TELE 5.
PERO ..., ¿A QUE PRECIO?. DEBE SER POR AQUELLO DE NO PERDER LA MARCHA, A LA QUE A LOS SEGUIDORES DE LA ANIMACION NOS TIENEN ACOSTUMBRADOS.
¿ES QUE HAY ALGUIEN DE LOS QUE ESTEN LEYENDO ESTE ARTICULO, QUE NO SE HA DESPERTADO A BUENAS HORAS DE LA MAÑANA, CON EL CORAZON ENCENDIDO DE ESPERANZA, ESPERANDO LA ANHELADA Y ANUNCIADA ROBOTECH. Y NO SE HALLA DADO CON LA PANTALLA EN LAS NARICES, AL VER QUE LO QUE HACIAN ERA "ALICIA EN EL PAIS DE LAS MARAVILLAS"?.

TELE 5, ES UNA DE LAS CADENAS QUE MAS PUEDE PRESUMIR DE HABER TOMADO EL PELO A SUS SEGUIDORES: PARECE QUE SUS TECNICOS DISFRUTEN CAMBIANDO CONTINUAMENTE LOS HORARIOS, ANUNCIANDO MARAVILLOSAS SERIES QUE NO VEREMOS JAMAS...
SON CASI INNUMERABLES LAS SERIES QUE , EN EL CORTO PLAZO DE UN MES, HAN PASADO A EMITIRSE, PRIMERO POR LA TARDE, LUEGO A MEDIODIA, Y POR ULTIMO, DE MADRUGADA. NO SE PUEDE NEGAR, QUE EL TEMA DE LOSHORARIOS Y EL DE LA PROGRAMACION, ES UNO DE LOS PUNTOS MAS DEBILES (Y, DESDE LUEGO, NO LOS UNICOS), DE CADENAS COMO TELE 5. DE ACUERDO QUE SUELEN EMITIR BUENAS SERIES DE ANIMACION, PERO LAS AVENTURAS QUE DIARIAMENTE HAY QUE CORRER PARA PODER SEGUIRLAS, SON DIGNAS DEL MAS AVEZADO INDIANA JONES.
PERO, COMO HE DICHO ANTES, ESTO NO ES LO UNICO EN QUE TELE 5 METE LA PATA: ¿ES QUE HAY ALGUIEN QUE NO ESTE HARTO DE ESOS CORTES POR CENSURA, QUE TE CORTAN AQUELLA IMAGEN, O QUE EN LO MAS INTERESANTE DE ESA OTRA, TE ESTROPEAN LA EMOCION? YO PARTICULARMENTE, RECUERDO UNA ESCENA EN QUE... BUENO, EL CASO ES QUE EL EROTISMO ES ALGO PRESENTE EN CASI TODAS LAS OBRAS JAPONESAS, EN MAYOR O MENOR MEDIDA. Y ES ALGO QUE SE DEBERIA DEJAR AHI, PORQUE FORMA PARTE DE LA OBRA.
EN SI, ¿QUE HUBIERA SIDO DEL ARTE ESPAÑOL, SI UN GRUPOD E VIEJAS URRACAS CENSURISTAS, HUBIERA PINTADO ENAGUAS A LA MAJA DESNUDA DE GOYA? HUBIERA SIDO TODAVIA PEOR, SI HUBIERAN METIDO TIJERETAZO AL LIENZO. YEN ESTE CASO, ESTAMOS EN ESTA SITUACION.
PERO ESO NO ES TODO. LA CENSURA LLEGA HASTA EL PUNTO DE SUPRIMIR ESCENAS, PORQUE REPRESENTAN COSTUMBRES JAPONESAS, DIFICILES DE ENTENDER PARA EL PUBLICO ESPAÑOL. ¿QUE QUIERE DECIR ESTO?, ¿QUE VAN A SUPRIMIR LAS ESCENAS DONDE JOHNY SE QUITA LOS ZAPATOS PARA ENTRAR EN CASA?, ¿O QUE CENSURARAN LAS IMAGENES EN LAS QUE CARLOS Y BARBARA PASEAN UNO DETRAS DEL OTRO?. ¡GRACIAS A DIOS, NO HEMOS LLEGADO A ESOS EXTREMOS!

TELE 5 TELE 5 TELE 5 TELE 5 TELE 5 TELE 5 TELE 5 TELE 5

SI ALGUIEN PUSIERA UN GRANITO DE ARENA SOBRE LOS ESTUDIOS DE TELE 5, CADA VEZ QUE SUPRIME UNA ESCENA, MAS QUE UNA EMISORA SERIA UN DESIERTO.
EL PUBLICO JUVENIL ESTA HARTO. QUEREMOS LAS SERIES ENTERAS... NO CREO QUE SEA PEDIR DEMASIADO.
Y A SER POSIBLE, PODER VERLAS SIN INTERRUPCIONES, ¿O ES DEL TODO IMPOSIBLE?.
EN UNA SERIE DE ANIME QUE DURA TAN SOLO 20 O 25 MINUTOS, TE COLOCAN UN INTERMEDIO DE PUBLICIDAD QUE DURA 10. NO EMITEN LAS CANCIONES DE LA SERIE, PERO EL TIEMPO QUE SE AHORRAN, LO INVIERTEN EN LOS ANUNCIOS. ES UN BUEN CAMBIO, ¿NO?. CONSIGUEN QUE UNA SERIE DE 25 MINUTOS, SE RECORTE EN 5, PERO DURE MAS DE 30. ¿QUE MAS SE PUEDE PEDIR?. EMITEN BUENOS ANIMES, PERO A CAMBIO DE QUE EL SUFRIDO SEGUIDOR SE INUNDE DE ANUNCIOS, Y ANUNCIOS, Y ANUNCIOS, Y ANUNCIOS... HASTA EL PUNTO DE QUE, "HORAS MAS TARDE", CUANDO EMITEN LA SEGUNDA PARTE DE TU SERIE FAVORITA, YA TE HAS OLVIDADO DE LO QUE LE HABIA PASADO AL PROTAGONISTA EN LA PRIMERA.
PERO NO PASA NADA, QUERIDOS AMIGOS DE TELE 5. TRAS HACER UN GRAN ESFUERZO DE MEMORIA, CONSEGUIMOS SEGUIR EL HILO DEL ARGUMENTO. ESO SI, CON UN POCO DE SUERTE, NO HAN CORTADO ESOS 5 MINUTOS EN LOS QUE, EL PROTAGONISTA CONSIGUE TRIUNFAR EN ESE COMBATE, O LOGRA AL FIN BESAR A SU CHICA, O SE METE SIN QUERER EN EL VESTUARIO DE LAS FEMINAS. Y TODO ESO PORQUE, ¡CLARO!, NO PUEDEN EMITIR EL CAPITULO CASI ENTERO, LA MUSICA Y LA PUBLICIDAD (POR ORDEN DE PREFERENCIA, SIEMPRE ANTES LA PUBLICIDAD O EL PROGRAMA QUE VA A CONTINUACION).
PERO TODO ESTO ES COMPRENSIBLE, QUERIDOS AMIGUISIMOS DE TELE 5. YA QUE AUN ESTAMOS AHI, AL OTRO LADO DE LA PANTALLA. SUFRIDOS Y PACIENTES ANIMESEGUIDORES. SOPORTANDO INMOVILES, TODOS LOS JUEGOS A LOS QUE NOS QUERAIS SOMETER.
¿HASTA CUANDO?. ¿HASTA CUANDO VAMOS A TENER QUE PASAR POR TODO ESTO?. ¿Y POR QUE TENEIS LA COSTUMBRE DE ESPAÑOLIZAR LOS NOMBRES DE LOS PROTAGONISTAS?, ¿POR QUE: CARLOS, CESAR, SABRINA, OLIVER, JUAN, ...?
GRACIAS POR LLAMAR SHIRYOU A SHIRYOU, ERIKO A ERIKO, NADIA A NADIA, ...
PERO, POR FAVOR, DEJAD DE CAMBIARLES LOS NOMBRES A LOS PERSONAJES, Y LOS TITULOS A LAS SERIES. ¿QUE HAY DE NOMBRE COMO MASATO, MIYUKI, MINAMI, KAZUYA, TATSUYA, MIKURA, KIOSUKE, MADOKA, ...?
Y MAS RUEGOS:
DEJAD DE CORTAR LAS SERIES, Y, POR FAVOR, EMITIDLAS ENTERAS.
DEJAD DE SUPRIMIR LAS CANCIONES.
DEJAD EMITIR LA SERIE SIN PUBLICIDAD DE POR MEDIO.
DEJAD DE ANUNCIAR UN ANIME, Y LUEGO NO EMITIRLO.
DEJAD DE EMITIR ANIMACION EN ESOS HORARIOS...
Y SOBRE TODO, DEJAD DE TOMARNOS EL PELO, QUE YA SOMOS MAYORCITOS. UN POCO DE SERIEDAD CABALLEROS, QUE VAN A ACABAR PERDIENDO LA AUDIENCIA.
TELE 5, TU PANTALLA AMIGA. Y YO DIGO: CON AMIGOS COMO ESTOS.. ¿QUIEN NECESITA ENEMIGOS?

MARISA ROIG PEIRATS

MANGARTICULOS:

BATTLE ANGEL ALITA



BATTLE ANGEL ALITA: CURVAS DE ACERO, CORAZON DE ANGEL

EN EL PANORAMA ACTUAL DEL MANGA EN LA EDITORIAL VIZ COMICS, Y ENTRE LOS MAS AFAMADOS SILENT MÖBIUS, CRYING FREEMAN Y DEMAS, SOLO HACE FALTA QUE NOS DETENGAMOS A OBSERVAR LOS CATALOGOS UN POCO, PARA ENCONTRARNOS CON UNA PEQUEÑA JOYA DEL GENERO: BATTLE ANGEL ALITA. ESTA SERIE DE NUEVE NUMEROS, ESCRITA Y DIBUJADA POR YUKITO KISHIRO, UN AUTOR DEL QUE NO HEMOS LOGRADO AVERIGUAR TRABAJOS ANTERIORES A ESTE, FUE ORIGINALMENTE PUBLICADA POR LA EDITORIAL JAPONESA SHUEISHA (QUE PUBLICO DRAGONBALL EN JAPON).

LA HISTORIA SE BASA EN UN FUTURO LEJANO, EN UNA CIUDAD QUE FLOTA EN EL AIRE, "TIPHARES", QUE ES UN PUNTO CULMINANTE EN TECNOLOGIA Y PROGRESO, CONTROLADA POR GRANDES FACTORIAS. PERO QUE TIENE BAJO ELLA, RODEANDO A SU VERTEDERO, UN INMENSO SUBURBIO, "THE SCRAP YARD" (DEPOSITO DE CHATARRA), QUE VIVE DE LOS RESIDUOS TECNOLOGICOS DE LA CIUDAD DE UNA PARASITARIA. AMBOS ESTAN HABITADOS POR CYBORGS (ORGANISMOS CIBERNETICOS, MITAD HOMBRES Y MITAD MAQUINAS).

EN MEDIO DE TODO ESTO, SURGE UN JOVEN Y BRILLANTE MECANICO, DAISUKE IDO, QUE MIENTRAS MERODEA POR LAS MONTAÑAS DE DESECHOS DE "TIPHARES" EN BUSCA DE RECAMBIOS APROVECHABLES, ENCUENTRA ALGO SORPRENDENTE. ¿QUE ENCUENTRA?, LO QUE QUEDA DE UN SER "HUMANO" DE HACE DOS O TRESCIENTOS AÑOS, UNA CHICA. A LA QUE LLAMA "ALITA", Y CUYA MILAGROSA CONSERVACION DURANTE TANTO TIEMPO, SE DEBE A UNA ESPECIE DE HIBERNACION.

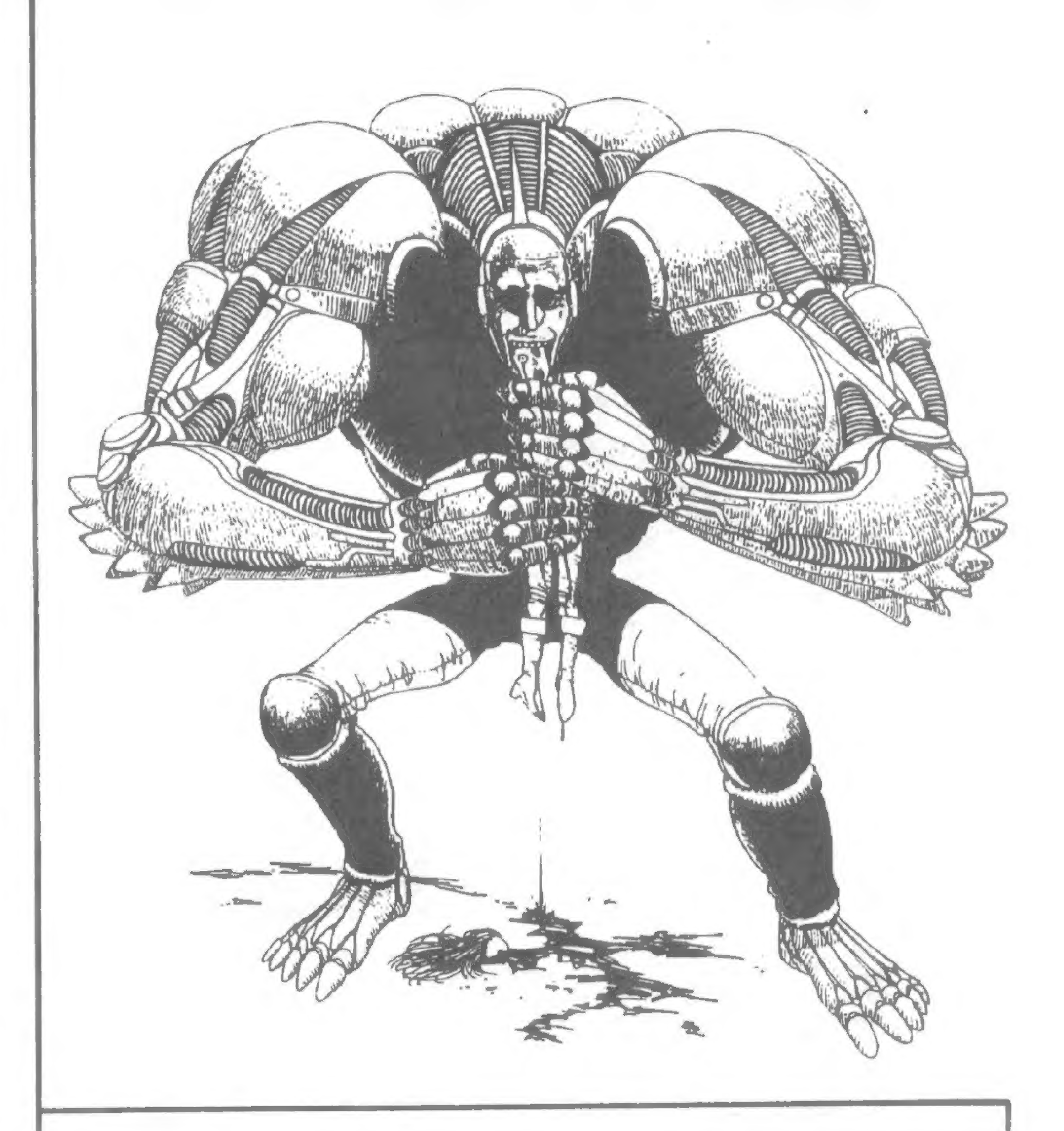
DAISUKE, JUNTO CON SU AMIGO EL ANCIANO GONZU, CONSIGUE CONECTARLA OTRA VEZ Y, ANTE LA FALTA DE MEMORIA DE ESTA, SE PROPONE RECOMPONER SU CUERPO. (DAISUKE NO ES NINGUN TIPO DE DOCTOR FRANKENSTEIN. LO QUE PASA ES QUE EL CONCEPTO DE "SER HUMANO" EN "TIPHARES" CORRESPONDE AL DE UN HUMANOIDE COMPUESTO PRINCIPALMENTE DE PARTES MECANICAS, Y CON ALGUN ORGANO HUMANO. CURIOSAMENTE, DAISUKE ES COMPLETAMENTE HUMANO).

POCOS DIAS DESPUES DE RECOGER A ALITA, DAISUKE CONSIGUE UNOS PRECIOSOS BRAZOS BIONICOS PARA ALITA (CURIOSAMENTE, SON LOS DE UNA PROSTITUTA ASESINADA RECIENTE Y MISTERIOSAMENTE). LA MISMA NOCHE, DAISUKE SE ENFUNDA EN UNA GABARDINA Y UN SOMBRERO DE ALA ANCHA, Y SALE JUNTO CON UN MISTERIOSO MALETIN.

LA MAÑANA SIGUIENTE, ALITA APARECE DE PIE Y CORRIENDO CON PIERNAS NUEVAS, VA A VISITAR A GONZU Y ESTE LE CUENTA QUE HAY UN ASESINO SUELTO QUE SE DEDICA A MATAR JOVENCITAS COMO ELLA. ESTO Y UNA HERIDA DE DAISUKE HACEN PENSAR A ALITA QUE ESTE ES EL ASESINO, Y DECIDE SEGUIRLE LA NOCHE SIGUIENTE.

ESA NOCHE, HORRORIZADA, VE COMO DAISUKE ACECHA A UNA JOVEN , DISPUESTO A ATACARLA. PERO RESULTA QUE LA JOVEN ES LA ASESINA (UNA MUTANTE LOCA QUE HA PERDIDO EL CONTROL), Y DAISUKE UN CAZARRECOMPENSAS, YA QUE NO HAY POLICIA EN "TIPHARES".

CON UNA AGILIDAD Y MAESTRIA SIN PRECEDENTES, ALITA DERROTA A LA ASESINA USANDO LA TECNICA DEL "PANZER KRUST" O ARTES ARMADAS, LA MAS POTENTE FORMA DE COMBATE CYBORG, YA EXTINTA, Y QUE ERA CONTROLADA SOLO POR UNA CLASE DE CYBORGS MUY PODEROSOS. ACTO SEGUIDO, ALITA SE INSCRIBE COMO CAZARRECOMPENSAS.



A PARTIR DE AQUI, SE ENCUENTRA CON EL QUE SE CONVIERTE EN EL "MALO" PRINCIPAL DE LA SERIE, MAKAKU, UNA GIGANTE Y LASCIVA CABEZA QUE OCUPA CUERPOS Y ABSORBE CEREBROS CON LA LENGUA. DESPUES DE UNA PELEA ESPECIALMENTE ENCARNIZADA ENTRE LOS DOS, ALITA ACABA CON EL CUERPO DESTROZADO Y EL CRANEO ROTO, AL BORDE DE LA MUERTE, Y DAISUKE RESULTA GRAVEMENTE HERIDO. EN ESE MOMENTO, DAISUKE SE DA CUENTA DE QUE UNA CAPACIDAD DE LUCHA COMO LA DE ALITA NECESITA UN CUERPO A LA ALTURA DE ELLA, Y DECIDE ENSAMBLARLA EN EL CUERPO DE UN BERSERKER (UN CYBORG CREADO ESPECIFICAMENTE PARA LA GUERRA, UNA MAQUINA DE MATAR PERFECTA) QUE HABIA ENCONTRADO AÑOS ATRAS EN UNA NAVE ESPACIAL ABANDONADA Y, HORRORIZADO POR EL POTENCIAL MORTIFERO DE ESTE, LO HABIA ESCONDIDO EN UN SOTANO CERRADO BAJO LLAVE.

MIENTRAS TANTO, MAKAKU, QUE HABIA GUARDADO EN SUS ARCHIVOS LAS CARAS DE DAISUKE Y ALITA, CONSIGUE EL CUERPO DE UN MORTIFERO CAMPEON DE LUCHA LIBRE (ADVERTENCIA: LA LUCHA LIBRE CYBORG NO ES NI MUCHO MENOS TAN DESCAFEINADA COMO EL PRESSING CATCH DE TELE 5), AHI ES NADA. LA EMOCION ESTA SERVIDA.

DEJANDO A UN LADO LA HISTORIA, HABLEMOS DE DATOS TECNICOS:

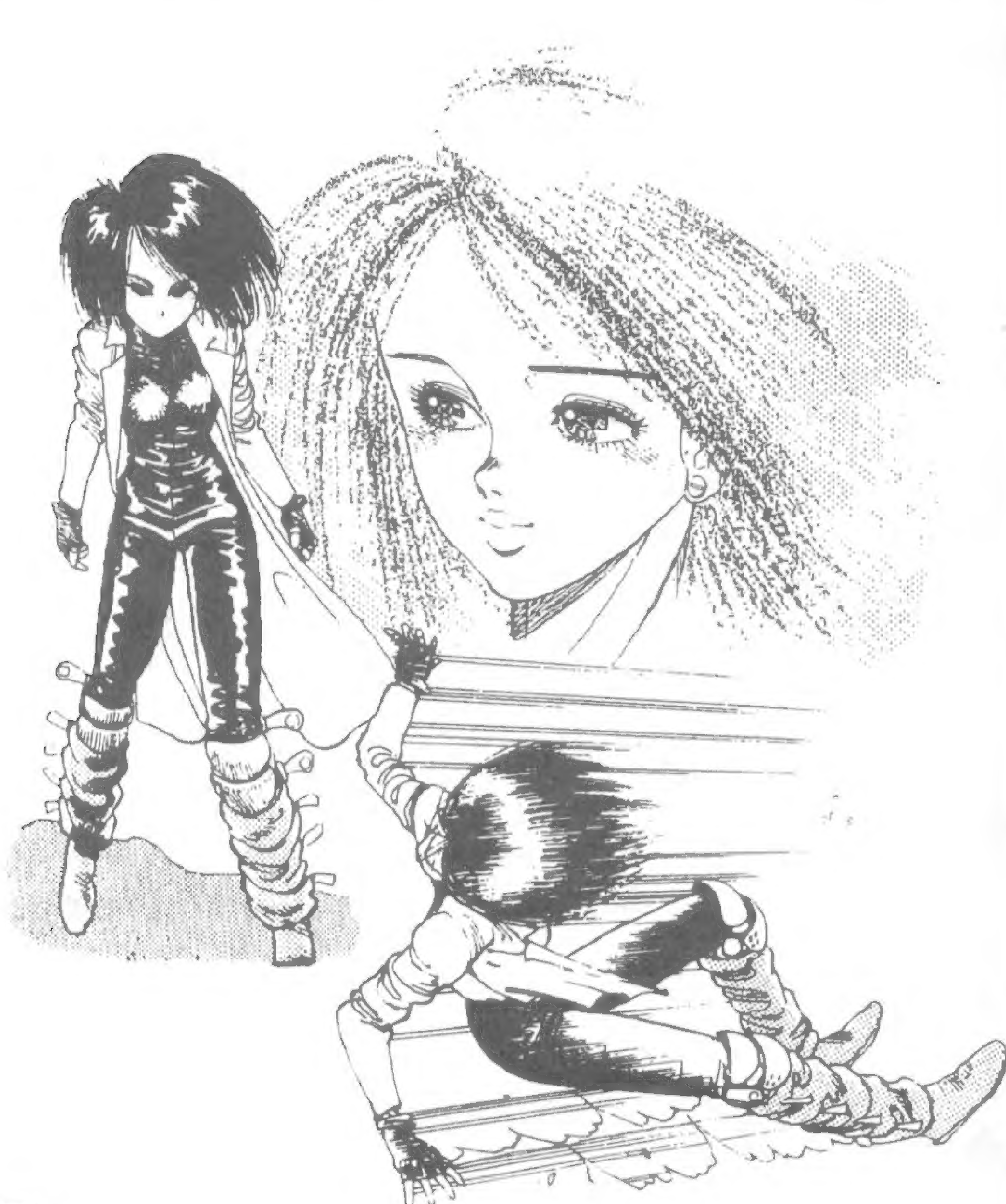
EL DIBUJO DE YUKITO KISHIRO ES DE UN TRAZO PRECIOSISTA, CON UN CIERTO BARROQUISMO EN LOS FONDOS. Y UNA IMPRESIONANTE MOVILIDAD EN LAS ESCENAS GENERALES Y DE LUCHA.

EL GUION NO TIENE DESPERDICIO, PUES AUN SIENDO LA LINEA ARGUMENTAL DE GRAN SIMPLICIDAD, EL JUEGO CON LOS PERSONAJES DA A LA SERIE SU FUERZA. LA TEMATICA ESTA, CON MUCHO, MEJOR TRATADA QUE EN LA MAYORIA DE LAS SERIES: AUNQUE ES UNA SERIE BASADA SOBRE TODO EN EL COMBATE, NO CAE EN LA RAMPLONERIA DE SERIES (EUFEMISMO DE BODRIO) COMO LOS CABALLEROS DEL ZODIACO (SAINT SEIYA), Y EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE (HO KUTO NO KEN), PUBLICADA ESTA ULTIMA POR PLANETA-AGOSTINI, Y LA PRIMERA EN PLANES DE PUBLICACION (BUENAS ELECCIONES, SR. MARTIN).

PARA ACABAR, DECIR QUE SI HAY ALGO QUE HACE DESTACAR A LA SERIE SOBRE CUALQUIER OTRA COSA, ES SU PROTAGONISTA, ALITA, UNA MEZCLA DE "SEXY ROBOT" Y HEROINA EJEMPLAR. SU INOCENCIA, DECISION Y APARIENCIA ANGELICAL HACEN QUE NO TENGA NADA QUE ENVIDIAR A NAUSICAÄ, MAI THE PSYCHIC GIRL, NADIA O LAS CHICAS DEL A.M.P. MI HUMILDE OPINION, (Y OTRAS MUCHAS MENOS HUMILDES, COMO LA DE JUAN GOMEZ), ES QUE, A PARTE DE TODO ESTO, LA SERIE TIENE UN "ALGO" ESPECIAL QUE LA HACE REALMENTE ATRACTIVA. Y SI NO, ECHAD UN VISTAZO A CUALQUIER NUMERO Y VEREIS.

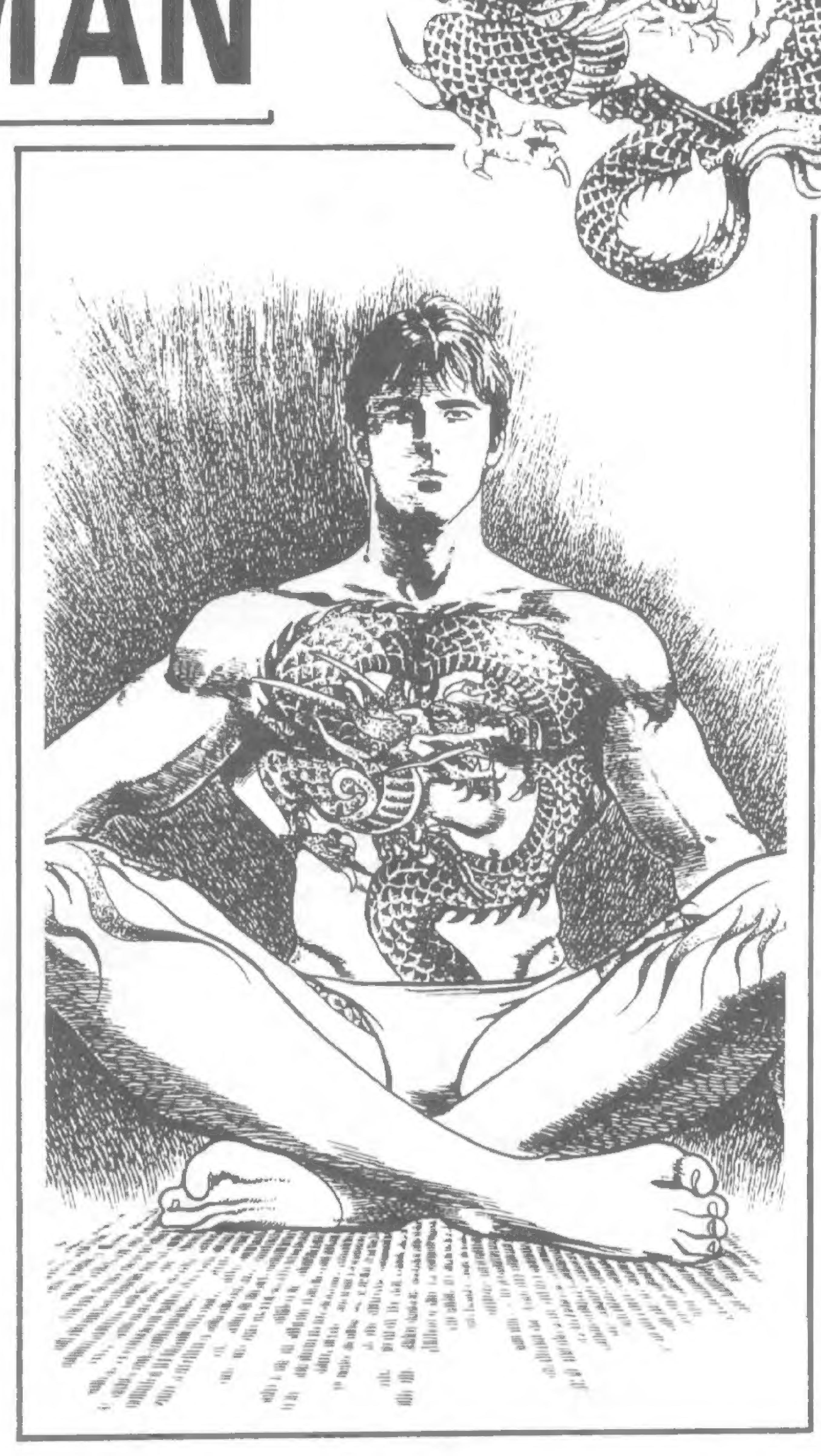
BUENO, PUES ESTO ES TODO. ESPERO QUE GRACIAS A ESTE ARTICULO, A AQUELLOS QUE NO CONOCIAIS "B.A. ALITA" OS PIQUE LA CURIOSIDAD, Y OS ASOMEIS A SU MUNDO HASTA SUMERGIROS TOTALMENTE EN EL, O POR LO MENOS, QUE HAYAIS APRENDIDO ALGO NUEVO SOBRE EL MANGA.

ALEJANDRO SERRANO TORTOSA



MANGARTICULOS

CRYING FREEMAN



CRYING FREEMAN

YO HINOMURA Y EMU HINO. ELLOS DOS SON LOS PROTAGONISTAS DE ESTE EXITOSO MANGA.

YO HINOMURA (EL PROTAGONISTA QUE DA NOMBRE AL TITULO ORIGINAL DE LA SAGA), ES UN TRANQUILO Y FAMOSO ALFARERO, QUE TRAS VERSE INVOLUCRADO INVOLUNTARIAMENTE EN UN ASUNTO DE ASESINATO, CAMBIA SU VIDA PARA SIEMPRE. PUES, ES OBLIGADO A TRABAJAR PARA LOS 108 DRAGONES, UNA ORGANIZACION CRIMINAL JAPONESA.
YO, ES ENTRENADO A LA FUERZA, PARA CONVERTIRSE EN UNO DE LOS YAKUZAS O ASESINOS A SUELDO MAS PODEROSOS DE ESTA ORGANIZACION. SU OBJETIVO SERA CONSEGUIR LA LIBERTAD PROMETIDA POR LA ORGANIZACION, SI CUMPLE BIEN CON SU TRABAJO.
YO COMIENZA SU MISION, Y CADA VEZ QUE SE VE OBLIGADO A MATAR A ALGUIEN, NO PUEDE EVITAR DERRAMAR UNAS LAGRIMAS. ESTE HECHO DA LUGAR AL SOBRENOMBRE CON EL QUE SE LE CONOCE: "CRYING FREEMAN".
ES EN UNA DE ESTAS MISIONES ENCOMENDADAS POR LOS 108 DRAGONES, CUANDO EMU HINO (UNA ARTISTA), LE DESCUBRE AL ACABAR ESTE DE ASESINAR A LA VICTIMA ENCARGADA. PERO, LEJOS ELLA DE DENUNCIARLE, O EL DE MATAR A SU UNICO TESTIGO, ACABAN POR SER AMANTES.
ESTOS SON TAN SOLO LOS PRIMEROS EPISODIOS DE ESTE TREPIDANTE MANGA CARGADO DE VIOLENCIA Y EROTISMO, DE ARGUMENTO ENREVESADO Y COMPLEJO (A PESAR DE LA AUSENCIA HABITUAL DE TEXTOS DE APOYO, QUE VAN EN BENEFICIO DE LA ACCION).

SUS CREADORES SON KAZUO KOIKE (A CARGO DEL GUION), Y RYOICHI IKEGAMI (ENCARGADO DEL DIBUJO).
EL MANGA EN SI (HASTA EL MOMENTO ACTUAL), CONSTA DE CINCO PARTES. LA PRIMERA YA HA SIDO PUBLICADA EN ESPAÑA A CARGO DE PLANETA-AGOSTINI COMICS, Y CONSTA DE OCHO NUMEROS. Y LAS OTRAS CUATRO SERIES CONSTAN DE NUEVE, DIEZ, OCHO Y ONCE ENTREGAS RESPECTIVAMENTE.
DEBIDO AL EXITO QUE ESTE FANTASTICO MANGA HA TENIDO EN JAPON, LA SAGA DE FREEMAN HA DADO LUGAR A TRES NOVELAS GRAFICAS.
LA PRIMERA DE ELLAS SE TITULA "PORTRAIT OF A KILLER" (RETRATO DE UN ASESINO), Y CONSTA DE DOS PARTES, AL IGUAL QUE LA TERCERA DE ELLAS "A TASTE OF REVENGE" (EL SABOR DE LA VENGANZA). LA MAS LARGA DE LAS PUBLICADAS HASTA AHORA ES LA SEGUNDA, "SHADES OF DEATH" (SOMBRAS DE MUERTE), QUE CONSTA DE TRES PARTES.



LOS AUTORES, DE LOS QUE ANTES SOLO HE COMENTADO SUS NOMBRES, SON DOS GRANDES CONOCIDOS EN EL MUNDO DE LOS MANGAS:

KAZUO KOIKE, TRABAJA COMO GUIONISTA DESDE 1960. HA CREADO SERIES COMO "GOLGO 13", "ASA", "THE TAIL OF YOUTH","BETTY THE WITCH" (BETTY LA BRUJA), "THE EXECUTIONER" (EL VERDUGO), O "THE WOUNDED MAN" (EL HOMBRE HERIDO). PERO SIN DUDA, ES MAS CONOCIDO POR ESA GRAN OBRA SUYA QUE ES "LONE WOLF AND CUB" (LOBO SOLITARIO Y SU CACHORRO). OBRA DE LA CUAL YA NOS OCUPAMOS EN EL ANTERIOR NUMERO DEL MANGAZONE.
ESTA OBRA TUVO UN EXITO GRANDIOSO EN JAPON, CON MAS DE 8400 PAGINAS PUBLICADAS. UN DATO QUE NOS DARA IDEA DE LA IMPORTANCIA DE KOIKE COMO GUIONISTA, Y ES QUE EL HA SIDO CREADOR DE UNA ESCUELA DE COMIC, DE DONDE HAN SALIDO CREADORES TAN FAMOSOS COMO RUMIKO TAKAHASHI, AUTOR DE LA ARCHICONOCIDA "LUM", O TETSUO HARA, CREADOR DE "HO KUTO NO KEN" (EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE).

RYOICHI IKEGAMI, EL DIBUJANTE, ES TAMBIEN IMPORTANTE EN ESTE EXTENSO UNIVERSO. SUS DIBUJOS SE ALEJAN DE LOS TIPICOS DIBUJOS JAPONESES (OJOS GRANDES Y PIERNAS LARGAS). EL ESTILO, A PESAR DE ESTAR MUY OCCIDENTALIZADO, CREA ESCUELA, SIENDO IMITADO POR MUCHOS ILUSTRADORES JAPONESES.
IKEGAMI, PLASMA EN SUS PERSONAJES PARTE DE SU PERSONALIDAD, COSA QUE LES DOTA DE UN GRAN CARISMA. NO SON HEROES PETREOS, SINO PERSONAS CORRIENTES ENFRENTADAS A SITUACIONES EXTRAORDINARIAS.
ENTRE SUS OBRAS ESTAN: "OTOKO GUMI",AIUEO BOY", "SANCTUARY", "NABUNAGA", ... PERO, AL IGUAL QUE KOIKE, ES CONOCIDO PARTICULARMENTE POR UNA DE SUS OBRAS: "MAI, THE PSYCHIC GIRL" (MAI, LA CHICA SOBRENATURAL).

VOLVIENDO A "CRYING FREEMAN", DECIR QUE NO OBSTANTE, Y PESE A SER UNO DE LOS MEJORES MANGAS QUE SE HAN PUBLICADO EN NUESTRO PAIS, PERSONALMENTE PIENSO QUE NO SE HA CUIDADO SU PRESENTACION LO SUFICIENTE. BASTA CON VER UNO CUALQUIERA DE SUS CAPITULOS.
FINALMENTE, DECIR QUE ES LA SERIE DE MANGA, DE LAS PUBLICADAS EN NUESTRO PAIS, CON MAS POSIBILIDADES (A MI PARECER), DE TENER UNA SEGUNDA TANDA DE EPISODIOS PUBLICADOS. SI ES ASI (COSA QUE DESEO FERVIENTEMENTE), ESPEREMOS QUE MEJOREN SU CALIDAD.

MARISA ROIG PEIRATS

"MANGAZONEMANIA"

POR MONTEJANO





PROXIMO NUMERO

Comic por Ordenador: Consejos Prácticos

VERTIGO, la Linea de Terror Adulto de DC

EPIC

Cómic en los Juegos de Rol

Sección Fija: TODO MANGA

... y un largo etcétera de noticias en el mundo del cómic



Tras Grey... HOROBI.
Tras la alta tecnología y los paisajes estériles y vacíos de vida, tras el nihilismo, el "no future", la violencia sin sentido y la rabia por lo robado, llega la atmósfera de tétrica incomodidad hábilmente dosificada, la extraña calma que precede a la tormenta, la ciencia que se introduce inocentemente por caminos que no debería hoyar, lo cotidiano y conocido subvertido por una antigua corrupción ajena a lo humano, el tempo lento, la esencia del terror lovecraftiano.
Yoshihisa Tagami nos regala su cultivada visión de lo sobrenatural.
Pronto en España, de la mano de Planeta-Agostini.

HOROBI.

REPORTAJE ANIME:



"Eres un aventurero.

Aquel que atraviesa las cataratas que llamamos el peligro, para encontrar la verdadera naturaleza de las leyendas más allá de ellas.

Si es así, ven en mi busca."

Fushigi No Umi No Nadia

NADIA DE LOS MARES MISTERIOSOS

El Misterio de la Piedra Azul

Hay varios detalles que convierten a esta serie en algo realmente inusual. Para empezar, se trata de la deconstrucción y reconstrucción más valiente y mejor trabajada que haya visto nunca de una novela clásica, "20.000 Leguas de Viaje Submarino" en este caso. Con una falta de vergüenza admirable, y en absoluto reprobable en el entorno cultural en que se mueven, los progenitores de la historia han echado mano de lo mejor de ese autor tan imaginativo pero también tan plomizo que es Julio Verne; de las esencias esteticas contenidas en las barrabasadas pseudocientificas de cierto hostelero con ínfulas de cosmoarqueólogo llamado Erich Von Daniken; del sentido del ritmo alocado y nervioso de films como "Indiana Jones y el Templo Maldito", "La Caza del Octubre Rojo", "Una Historia China de Fantasmas", etc.; de la delicada pero firme crueldad y la melancólica introspeccion del mejor Miyazaki...

Gainax es una de las compañias productoras de animación japonesa mas reputadas del pais, y es evidente el porqué. El nivel de creatividad evidente en "Nadia de los Mares Misteriosos" (sí, creatividad, aunque parezca en contradicción con todo lo dicho antes) habla por sí solo. Por desgracia, según las voces críticas del medio, Gainax es una de las pocas islas de calidad que sobresalen en el mar de mediocridad en que se ha convertido el panorama de la animación en la televisión privada japonesa, pareciendo que los talentos de la industria prefieren dirigir sus esfuerzos hacia el mercado de la Animación Original para Video (OVA). La serie suscrita por la NHK (la televisión pública japonesa), goza del favor de la crítica, tanto en Japón como en el mundillo del fanzine americano.

Y las razones son fáciles de entender. Vamos a ver: antes he citado la multitud de influencias de las que evidentemente ha bebido "Nadia de los Mares Misteriosos", y tambien he mencionado la gran labor de creatividad que hay en esta serie. La ha habido para crear una trama rica y densa en el relato, de múltiples puntos de interes

Tenemos un juego de personajes fascinante: Nadia, la chiquilla de catorce años que protagoniza la aventura, posee una de las personalidades más definidas y curiosas del mundo de la animación, con un carácter lleno de defectos, arisco, testarudo y desconfiado, lleno de soledad, ansiando encontrar un sentido de pertenencia que la ancle y le dé sosiego, siempre en busca de su origen, siempre al borde de la desesperación, casi resignada, pero rebelde a su destino. Su filosofía vital, siguiendo claramente el estereotipo de lo hindú, llena de *ahimsa*, y en plena y contradictoria comunión con la radicalidad propia de su juventud y su hosco aislamiento, asegura su total independencia de los violentos planteamientos de la gente que la rodea, postura mantenida con coherencia a lo largo de la narración proporcionándonos un conflicto moral francamente creible. Nadia es una confluencia de reminiscencias raciales y culturales: piel oscura, nombre ruso filosofía hindú, el deseo de Africa, el origen atlante y la sangre estelar. Algunos opinan que personajes como ella preparan a los niños japoneses para ver a diferente no ya como aceptable, sino como atractivo. Esto no es cosa de risa ROBOTECH fue cancelada en algunas emisoras locales norteamericanas porque los padres encontraban inaceptable la relación amorosa interracial tan explícita entre Roy Fokker, blanco y rubio prototípico, y Claudia Grant, negra. Nadia es alguien con quien desearíamos encontrarnos, aun a costa de chocar con su fluctuante y deliciosa hostilidad

Jean Coq De Ratigue (Juan), el muchacho protagonista, es quien quizás atraviesa a lo largo de la serie el proceso de crecimiento más prominente. La asunción de responsabilidades, la puesta en crisis de su fe absoluta en las bondades de la tecnología, su educación sentimental (en las dudosas manos de Trío Grandis), y su valentía y optimismo siempre a flote le convierten en uno de los más estupendos cuatro-ojos aparecidos nunca en la animación japonesa Recuerda a algunos de los personajes más vernianos, lleno de inventiva y recursos, idealista, sin rendirse jamás, pero evitando la impertinente perfección que quizás sea lo que más irrita en las creaciones del maestro. Jean intenta temperar la radicalidad de Nadia, con no muy buenos resultados como norma. Su amistad es un encontronazo continuo, y él lleva la peor parte porque ella juega con ventaja: cree en la soledad como un destino soportable, y no teme abandonarle si su furia así lo dicta. La recompensa llega en los momentos en que ella se sosiega y transige. El siempre está dispuesto a la amistad. Tira y afloja, como el perro y el gato, y, sin embargo, de alguna manera, están hechos el uno para el otro.

Si Jean y Nadia son la lente a través de la cual contemplamos a los adultos en esta aventura, es Mary (María) la que nos ofrece a su vez una dislocada vista sobre la tormentosa relación entre los dos. Es un personaje delicioso, que pone en perspectiva a la pareja con sus intrusiones en sus peleas. Curiosona, inconsciente, un poco egocéntrica, efervescente, y en plena complicidad con King, el cachorro de leon único amigo verdadero de Nadia, muchas veces muy a pesar del pobre animal. La jocosa nota disonante en medio de la lógica de una catástrofe organizada. Un prodigio de animación de caracteres con estilo totalmente único.

De King, el cachorro, poco hay que decir. Samurai, mártir y santo, vuelve una y otra vez a jugar con Mary, para acabar siempre en situaciones dignas de un Video de Primera. Aunque los animales suelen ser simples cómicos comparsas de los aventureros en este tipo de series, está claro que King es el rey.

El Trío Grandis, compuesto por Sanson (Bruno), Hanson (Sanson) y la "Miss Tropa de Asalto 1889" por excelencia, Grandis Granva (Rebeca Grandis), dan el contrapunto adecuado a la temprania de Jean y Nadia con su experiencia de la vida, además de proporcionar algunos de los momentos más histéricamente divertidos y excitantes de la serie. Los que podrían haber sido los personajes más unidimensionales de la serie se ven matizados por las sombras de sus pasados y su manera de afrontar la vida. Su romanticismo, delirios de grandeza y aventurera malicia se dirían una intención de alejarse de la realidad que tan dura ha sido con ellos: una aristócrata venida a menos, y dos humildes criados que han visto tiempos de hambres, pobreza y enfermedades en sus niñeces. Es la eficaz pelirroja la que mas conseguiría el propósito, saboreando su amor no correspondido por el Capitán Nemo con fruición, para desespero de sus compinches, que tienen los pies algo mas en tierra Sanson es el hombre del amor, pero con un enfoque terriblemente práctico de la materia. Cuando las dificultades le hacen entrar en acción ya

podemos agarrarnos al asiento, pues se lanzará de cabeza a la boca del lobo con una sonrisa ladina y un deje de temeraria locura. Hanson es una especie de versión crecida de Jean, con quien se compenetra totalmente en esa pasión común por la tecnología, en el matizada por la experiencia de la vida. Grandis parece que vive fuera de la realidad entre sus sueños de amor y su codicia, y sin embargo es bastante más perceptiva de lo que parece a primera vista, una oscilación entre la ensoñación, el volcán, y un *savoir faire* de lo más S.W.A.T. El GRATAN (RETAN) o GRAndis TANk constituye casi el cuarto mosquetero de esta brillante triada, artefacto que remite con cariño a los Mecha anteriores a Gundam y Macross

Ayrton, rescatado de entre las líneas de "La Isla Misteriosa" y "Los Hijos del Capitán Grant", es aquí una miscelanea de cordura a medio recuperar, petulancia aristocrática, y cierto sentido común que a veces resulta muy necesario en medio de todo ese entusiasmo desbordado y no siempre bueno para la salud que desprenden Jean y la banda de Grandis. Es algo así como una versión adulta y masculina de la pequeña Mary, casi igual de desconcertante.

La tripulación del Nautilus es un mundo aparte, en muchos sentidos. El Capitán Nemo es un enigma que se nos va revelando poco a poco y de manera indirecta. Su frialdad es la consecuencia de la requerida contención, necesaria a fin de mantener la sangre fría en su batalla contra el enemigo de Neo-Atlantis. Un hombre que ha visto cosas que nadie ha visto, y cosas que nadie debería conocer. Rey destronado de territorios míticos, cuyas decisiones de hace doce años atrás trajeron la muerte a millares de seres humanos, viviendo para expiar su culpa y acabar con su némesis: Gárgola y Nueva Atlántida. La llegada de Nadia, la hija que dio por muerta a consecuencia de sus acciones, destruye su imperturbabilidad y trae a la superficie todo el dolor escondido, agrietando su entereza y su obsesión. Su tripulación le es fiel más allá de toda medida. Le deben la vida, y saben que la deuda puede ser cobrada en cualquier momento, de manera cruel y terrible, como tenemos ocasión de compartir. Electra, su oficial ejecutivo y secretaria, es la excepción, al permitirse discutir las decisiones de su capitán, en ocasiones bordeando la insubordinación. Un privilegio del rango, que sin duda se ha ganado a pulso. Inflexible y determinada, su cariño por Jean y su ambivalencia hacia Nadia, sus rencillas con Grandis, todo queda en segundo plano ante la misión que comparte con la tripulación del Nautilus. Vive para Nemo y para la venganza, amándolo y odiándolo al mismo tiempo, a aquel que la destruyó y después dio sentido a su vida. Incapaz de soportar la decepción de que Nemo no llegue hasta el final de su misión aun a costa de las vidas de todos, intentará matarle. No es una traidora, ella es la traicionada. Pero Nemo le hará comprender que en su guerra hace ya tiempo que el fin dejó de justificar los medios, como aprendió el día que vaporizó la capital de Tartesos, su reino, a fin de detener a la Nueva Atlántida, y que la vida de ella le es tan preciosa o más que la suya propia.

El Nautilus es también, al igual que el GRATAN, un ser con alma propia. Es curioso, pero las máquinas de la cinematografía poseen siempre un algo que las carga de personalidad. Desde un FireFox hasta un Trueno Azul, pasando por los Alas-X, los Valkirie o el propio Nautilus, hay algo en su estoicidad, ya sea en la tranquilidad del descanso y el crucero plácido, ya sea en la frialdad en el combate o en la entereza o incluso la indiferencia ante la propia destrucción, en esos ojos de tiburón, fijos y muertos, que suelen exhibir a modo de ventanas para sus tripulantes, que los convierte en samurais mudos, que soportan las locuras de sus dueños, y que mueren devorados en silencio, llevando a la tumba a los desgraciados que habitan su seno, sin que nada de ello parezca importar algo. No sólo las máquinas. También están esas ruinas, yermas, pobladas de los reflejos fantasmas de sus habitantes devorados por la perdición y el tiempo, y que saludan a los héroes con su pretensión de grandeza, tan nefasta como acabada, angel caído en la desgracia del abandono. O esas instalaciones automáticas que han seguido su quehacer durante siglos, a la espera de escuchar de nuevo las pisadas de sus amos resonar por sus oscuros pasillos, espera inútil de milenios. El Nautilus, los Garfish, el Exelion, las entrañas del Noé Rojo, el GRATAN, las Torres de Babel, las ruinas de Tartesos, el cementerio de la Atlántida... Sangres y carnes inhumanas, de piedra o metal, extrañas y ajenas, pero no tan ajenas.

Otro tipo de inhumanidad, esta vez más cercano, o eso creemos en un principio Gárgola (Argo), el opuesto de Nemo, es tan misterioso como el propio capitán. Su ambición y su desprecio manifiesto por la vida humana recuerdan a los grandes malvados del cine de animación japonés. Su confianza en su destino manifiesto es plena. Quizás el más unidimensional de todos los personajes, el contraste con la humanidad de los demás le convierte en el más temible de los enemigos. Sus recursos provienen de una civilización agonizante, un cadáver en la historia secreta de la Tierra que se niega a saberse muerto, y que él intenta reinstaurar, deseando al mundo entero bajo su bota, sacrificando a sus inferiores en el proceso sin pestañear un ápice. Sin embargo, todavía hay alguien que le hace temblar, y al que se somete de manera bochornosamente impropia, servidor pero también amo. Un alguien que fue un niño, cuya corrupción total y absoluta al servicio de un ideal enfermo aunque totalmente coherente con sus orígenes ha dado lugar a un ser despojado de rasgos humanos en demasiados sentidos.

Todo un conjunto de vidas sobre el que se ha aerografiado una ligera capa de romanticismo verniano, pero matizando cuidadosamente el inmoderado optimismo del escritor a favor del gran drama que es la vida de Nadia. Tenemos a una muchacha con la ingratitud y la animadversión en el corazón, maldad adquirida a conciencia para protegerse de una infancia aciaga y de un origen desconocido. La Piedra Azul es su única pertenencia real, y su nexo con el pasado. Con Jean iniciará un periplo en el que cada nuevo indicio sobre el lugar donde nació, la identidad de sus padres, la cultura de la que proviene, conocimiento deseado con ilusión, demuestra ser un signo de fatalidad, de vorágine destructora y agorero futuro. Ella porta un poder terrible, y cada paso que avanza hacia el corazón del enigma le dice que está predestinada a utilizarlo y desencadenar el infierno sobre la Tierra. Uno de los momentos más terribles y a la vez más hermosos de la serie es cuando, desvelado por fin su origen, las ruinas vitrificadas de su ciudad natal como escenario de una revelación progresiva, deshumanizante, aterradora, Nadia, quebrada el alma irremediablemente, perdida toda esperanza de caminar por el camino de los que creía sus semejantes, intenta quitarse la vida para evitar lo que vendrá. La muchacha, acorralada por la certidumbre de sus orígenes, hace inventario de su comportamiento con sus semejantes y concluye en que su difícil carácter, su maldad interior, combinada con el poder del Aguamarina y la herencia de su sangre, sólo puede conducir a la catástrofe y a la muerte a los que la quieren. El poder corrompe, pero ella ya se siente corrompida desde que nació. El Aguamarina evita su final, demostrando la inexorabilidad de su destino. No hay escape posible, ni la muerte siquiera. Es el amor incondicional de Jean y la determinada amistad de los demás los que le proporcionan ese atisbo de coraje, la chispa que enciende su voluntad de recuperar la propia integridad, no la heredada de una civilización que lanza una garra muerta contra el mundo que la sobrevivió, sino la adquirida a través de la soledad que forjó su espíritu y la amistad que lo templó, la demostrada en toda esa retahíla de defectos que la definen como el mas humano de los presentes.

Este es un capítulo en el que se demuestra de qué materia está hecha la historia que se nos narra, y lo elegantes y precisos que pueden ser los narradores. Magnífico en todos los aspectos: la expresividad requerida en las facciones de los personajes, una lección magistral de cómo una diferencia de unos pocos grados en el trazo y el color pueden transmitir tanta amargura; unos acordes musicales que se bastan para crear esa angustia y opresión que compartimos, esa sensación de que algo toca a su fin; y el encadenamiento de las escenas, enérgico y directo, exacto e intencionado. Hay tanto que aprender... Es más, cabe elogiar la interpretación de la actriz de doblaje española que presta su voz a Nadia, pues ha logrado dar vida a un ser desgarrado. En medio de un doblaje más bien apresurado, las voces de los protagonistas brillan con luz propia, y la de Nadia es más que brillante. Sabe estar a la altura de la intensidad que exige el momento.

Igual ocurre en otros momentos clave de la serie: la horriblemente lenta muerte de los tripulantes de la sala de máquinas del Nautilus; el descubrimiento de Jean de la suerte corrida por su padre; la despedida de los hombres y mujeres del submarino a sus muertos; el despecho y la rabia de Electra contra Nemo al traicionar éste el ideal que ella se había forjado. Son momentos impactantes, de una potencia tremenda. Dejan una huella que embruja la mente.

Y en "Nadia de los Mares Misteriosos" siempre llega la revancha, el desquite al drama, con la acción optimista y enloquecida, el ímpetu de esa pandilla de idealistas que hacen coro alrededor de la muchacha. Lo que hace única a esta aventura es el equilibrio entre estas dos grandes fuerzas, siempre inestable y oscilando violentamente de un lado para el otro. Tanto el humor y la acción como el dolor y la tragedia son ampulosos, de grandes gestos, haciendo que los relazos de tranquilidad se vuelvan igual de poderosos de puro contraste. Y la historia de amor. ¿Qué se puede decir? Simplemente deliciosa. Más tarde hago comparaciones, pero, francamente, nunca había visto nada igual dentro del género.

Julio Verne es un escritor de grandes hallazgos, pero también de grandes servidumbres estilísticas. Sus personajes suelen tener un algo de sobrehumanos y un mucho de ideales. Su enciclopedismo le pierde en demasiadas ocasiones. Pero



las características que le han hecho pasar a la historia son su inventiva, su sentido de la maravilla y esa forma de introducir el misterio que se materializa en la máquina prodigiosa, extrapolación de esos germinares tecnológicos de mediados del siglo pasado, y el misterio aún mayor del hombre que la domina. Fama que quizás va en detrimento de sus obras más centradas en la pura y dura aventura humana. En "Nadia..." se han integrado elementos de lo mejor de su obra, "La Isla Misteriosa", "Ante la Bandera", "Los 500 Millones de la Princesa India", "Los Hijos del Capitán Grant", "La Vuelta al Mundo en 80 Días"... Matices, ideas, en grado mayor o menor, nucleadas por la novela que más resuena con el apellido Verne: "20.000 Leguas de Viaje Submarino". La reelaboración de Gainax deja intacta la piedra angular de la narrativa fantástica verniana: el misterio.

Y es que el gran protagonista de la serie es, sin duda alguna, el misterio. ¿Cuál es el origen de Nadia? ¿Qué secretos esconde el pasado de Nemo? ¿Quién construyó el Nautilus? ¿Cómo surgió y cómo murió la civilización atlante? ¿Quién es Gárgola? El Aguamarina, la Piedra Azul, el cristal de Holialcón y sus doce mil años de historia, una historia de sangre y fuego. Fusión de alusiones, iconografía maya y egipcia, reflejos hindúes heredados de la patria del Nemo literario, "carros de los dioses", la Expo de Paris, el Antiguo Testamento, alta tecnología y mecanismos de relojería, los más pesados que el aire, el colonialismo, y esa cierta inocencia característica de los tiempos previos a la Primera Guerra Mundial...

A lo largo de los 39 capítulos de "Nadia de los Mares Misteriosos" se nos van ofreciendo piezas del puzzle, y a medida que vamos juntándolas empezamos a percibir como un espejismo del cuadro completo. No importa si vamos en la dirección equivocada. Lo que importa es que nuestra imaginación está siendo estimulada, y que estamos creando justificaciones que rellenan los huecos aún por cubrir. Este es el proceso que denuncia a la buena narrativa: la narrativa que convierte al lector pasivo en un participante activo. Julio Verne se admiraría del resultado, no hay duda posible.

En conclusión: si el fondo es excelente, la forma lo es también. De acuerdo en que la fluidez de la animación no es precisamente la propia de un Akira, pero ofrece un perfecto equilibrio entre el nivel de detalle del dibujo y la suavidad del movimiento, acentuando la precisión según la necesidad del momento (en otra ocasión explicaré algunas cosas sobre la animación japonesa y ciertas opiniones injustificadas sobre lo que constituye el baremo de comparación de calidad). Casi más interesante es el montaje cinematográfico, realmente inusual, con esos flashes fragmentarios, esas pausas contemplativas, esos golpes de efecto, y esas secuencias trepidantes de acción expresivo, que es lo que cuenta. La banda sonora es excelente, como es habitual en las series japonesas, haciendo uso de la orquesta, y subrayando eficazmente el sentimiento de la escena.

Globalmente, sitúo a "Nadia de los Mares Misteriosos" como un paso adelante en la dirección que ya indicó con sus producciones mi predilecto Hayao Miyazaki. Tenemos aquí todas sus constantes, ya comentadas en el anterior MangaZone: sentimiento, humor, tragedia, el esquema clásico de los jóvenes involucrados en un gran drama del que son eje pivotal, grandes secundarios, civilizaciones perdidas, sensación de pérdida... Sin embargo, las novedades introducidas (montaje, sentido realmente propio del humor, la comedia y el drama, delineación inhabitual de los personajes, etc.) le proporcionan personalidad propia y, aún me atrevería a decir, una cierta superioridad (tan matizable que aún no sé si puedo afirmarla muy contundentemente. Miyazaki es mucho Miyazaki, y "Nadia..." tal vez es un producto no exactamente comparable según los mismos patrones que, pongamos, "Nausicaä..." o "Conan". Además, pronto sabremos de "Porco Rosso", que compite con "Nadia..." con las mismas armas del humor, la acción y la emoción).

Comparaciones aparte, la idea principal es esta: se ha recuperado la Aventura con mayúsculas. Los personajes, y nosotros, los que les seguimos, recorremos el mundo, vemos maravillas inimaginables, corremos peligros y emergemos renovados y cambiados de él. Triunfos, tragedias, y una visión de la vida basada en el sentido de la maravilla. El espíritu de Verne, Salgari, Dumas... cerrar el libro y quedarse unos minutos mirando a la nada, resistiéndose a volver al mundo real. ¿Que mas inteligente por parte de los autores que apropiarse de ese espíritu, entrar a saco, robarlo y arroparlo en una nueva trama que vibre con sus resonancias, cabalgando en sus alas? ¿Qué más emocionante para nosotros que resucitar ese latido romántico que se burla de la imposibilidad y sueña tan admirables sueños?

Hace medio año que conocí de la existencia de esta serie. En cuanto vi aquellas ilustraciones en los New Type y Animage, supe que tenía que conseguir verla. Más tarde obtuve los dos últimos libritos de una colección de 6, comics basados en fotos de la serie al estilo de aquella colección de "Erase una vez... el Hombre" (¿alguien puede decirme como conseguir los 4 primeros?). Finalmente, TeleCinco los emite, a traición, como es habitual. El doblaje es apresurado. La música está mal mezclada. Los anuncios de por medio son como para colgar del palo mayor por los pulgares a los creativos. Se nos quitan varios segundos de animación por capítulo emitido, algunos de ellos cruciales, a fin de encajar la duración en Dios sabe qué calenturiento esquema de programación concebido por los responsables de la casa. Un auténtico via crucis para el que ansía de la historia.

No importa. La Aventura lo es todo.

Juan Gomez Martín

NHK - GAINAX

Las siglas NHK corresponden a las palabras Nippon Hoso Kyoku (Oficina de la Teledifusión del Japón), y es la versión del país de un servicio de teledifusión público. En concepto, de todas maneras, es mucho más parecido a la idea original de un órgano de propaganda del estado. Esto significa que sus contenidos son bastante más estrechos en amplitud que los de sus equivalentes occidentales, y que está mucho mejor financiado. Debido a esto, y a la tradicional prioridad que se le da al trabajo en el gobierno en las sociedades asiáticas, este servicio puede permitirse escoger entre los mejores talentos del Japón para sus producciones.

Dramas históricos de primera categoría, extravagantes muestrarios culturales, magistrales realizaciones documentales como "La Ruta de la Seda", cuya música de fondo, compuesta por el compositor "New Age" Kitaro, ya nos es familiar tras haber seguido la serie en TVE, conciertos televisados, programas educativos, y algunas de las programaciones de noticias más en profundidad tratadas imaginable, todo eso y más son parte de la producción corriente de la NHK. Cuando llegó el momento de producir una serie sucesora de "Mysterious Cities of Gold" (según el título inglés), NHK buscó sólo lo mejor que había disponible. En este caso, lo mejor que había disponible resultó ser Gainax.

Gainax tiene un currículo excelente, coherente con el propio de la NHK. Fundada para producir las animaciones de presentación de las convenciones Daicon, produjo en 1987 la obra "Alas de Honneamise", aclamada por la crítica pero sin éxito comercial.

Virtualmente todos los nombres asociados con la producción de "Nadia de los Mares Misteriosos", como se podía esperar, son hombres y mujeres notables en el mundo de la animación. Algunos ejemplos:

El Director de Animación Hideaki Anno asistió en la dirección de la animación tanto de "Nausicaä" como de "Alas de Honneamise".

El Diseñador de Personajes Yoshiyuki Sadamoto fue diseñador de personajes y uno de los creadores de "Alas de Honneamise".

La voz de Jean, Noriko Hidako, también hizo de Noriko Tayaka en la serie OVA de Gainax "Gunbuster", y dobla actualmente a Akane Tendo en la serie de Rumiko Takahashi "Ranma 1/2".

La voz de Nadia, Yoshino Takamori, también interpreta a Kay en "Silent Möbius" y a esa "zorra rica", Miss Sayaka, en la serie de televisión "Yawara".

Puede que, en el futuro, la NHK cambie sus siglas por las de NHKK, o Nippon Hoso Kyoku Kai. La última K (Kai -privado o beneficio) denota el hecho de que la NHK puede que pronto tenga que rendir beneficios si quiere competir con las emisoras comerciales.

Extraído de un artículo aparecido en el fanzine americano V.max #1



Nadia, The Movie

La película de Nadia transcurrirá dos años después del final de la serie de TV, en 1892. Nadia es una señorita de 17 años que trabaja en Londres intentando convertirse en una reportera. Se supone que al crecer ha madurado también. Habrá un nuevo personaje femenino, Fuzzy. Ella fue arrojada a la playa por las olas en el sur de Francia, y Jean la encontró. Es la hija de un famoso científico. Ellos no saben por qué apareció así, en la playa. De todas maneras, por alguna extraña razón, Grandis va detrás de Fuzzy, quien es la clave para la resolución de un gran misterio.

Información aparecida en el fanzine americano Protoculture Addicts #15

JAPON JAPON

COMO PRONUNCIAR CARACTERES JAPONESES

- LA MAYORIA DE LOS CARACTERES JAPONESES, SE PRONUNCIAN COMO SILABAS.
- NO DEJAN ESPACIOS ENTRE DOS PALABRAS.
- SEGUN EL CASO, DEBEN SER LEIDAS DE IZQUIERDA A DERECHA, DE DERECHA A IZQUIERDA, O DE FORMA VERTICAL.
- UTILIZAN 3 TIPOS DE CARACTERES A LA VEZ: CARACTERES CHINOS (INPRONUNCIABLES), CARACTERES HIRAGANA (PARA FORMAR PALABRAS), Y CARACTERES KATAKANA (PARA DESINENCIAS, NOMBRES PROPIOS, Y PRONUNCIACION DE PALABRAS EXTRANJERAS).
- NO SABEN PRONUNCIAR LA CONSONANTE "L". NO EXISTE EN SU VOCABULARIO, (POR RARO QUE PAREZCA, DEBIDO A LA COSTUMBRE DE ASOCIAR A LOS ORIENTALES CON EL CAMBIO EN LA PRONUNCIACION DE LA "R" POR LA "L", EJ: "RATA" POR "LATA", O "CARRO" POR "CALO").
- UTILIZAN UNA GRAMATICA PARECIDA AL LATIN, PRIMERO EL SUJETO, LUEGO EL COMPLEMENTO DIRECTO, EL INDIRECTO, EL CIRCUNSTANCIAL, Y AL FINAL EL VERBO.
- LOS CARACTERES CHINOS SUELEN TENER VARIOS SIGNIFICADOS SEGUN LA FRASE, Y SUELEN REPRESENTAR A VARIOS CARACTERES JAPONESES, NORMALMENTE 2, (EN LOS TITULOS DE ALGUNAS SERIES DE TELEVISION, COMO DRAGONBALL O DR. SLUMP, AL PONER EL TITULO DE CADA EPISODIO, PODEMOS VER COMO APARECEN LOS CARACTERES CHINOS EN GRANDE, Y SU REPRESENTACION EN CARACTERES JAPONESES EN TAMAÑO PEQUEÑO, Y ENCIMA DE LOS CHINOS.
- LA DIFERENCIACION DE LAS CONSONANTES SORDAS Y SONORAS, TIENE MUCHA IMPORTANCIA, LAS SILABAS CON CARACTERES "PTK" SON LAS MISMAS QUE "BGD", SALVO CON UNA PEQUEÑA DIFERENCIA, UNAS COMILLAS O UN PEQUEÑO CIRCULO, COMO SE PUEDE VER EN LA TABLA,(EL SIMBOLO CORRESPONDIENTE A "KO" SE DIFERENCIA A "GO" SOLO PORQUE ESTE ULTIMO LLEVA UNAS COMILLAS. PUES ASI TODAS LAS SILABAS DE LA "K" CON LA "G", LA "P CON LA "B" Y CON LA "H", ETC...).
- LA "U" EN FINAL DE PALABRA NO SE PRONUNCIA.
- PARA PRONUNCIAR PALABRAS EXTRANJERAS ESCRITAS EN JAPONES, LA "R" PUEDE SIGNIFICAR "R" O "L".

HASTA AQUI DE MOMENTO CON EL SILABARIO DE JAPONES, NO QUEREMOS LIAROS MAS DE MOMENTO.

VICENTE PENADES ARMENGOT

HIRAGANA KATAKANA

あ ア a	か カ ka	さ サ sa	た タ ta	な ナ na
い イ i	き き キ ki	し シ shi	ち チ chi	に ニ ni
う ウ u	く ク ku	す ス su	つ ツ tsu	ぬ ヌ nu
え エ e	け ケ ke	せ セ se	て テ te	ね ネ ne
お オ □	こ コ ko	そ ソ so	と ト to	の ノ no
は ハ ha	ま マ ma	や ヤ ya	ら ラ ra	わ ワ wa
ひ ヒ hi	み ミ mi		り リ ri	
ふ フ fu	む ム mu	ゆ ユ yu	る ル ru	を ヲ o
へ ヘ he	め メ me		れ レ re	
ほ ホ ho	も モ mo	よ ヨ yo	ろ ロ ro	ん ン n

きゃ キャ kya	しゃ シャ sha	ちゃ チャ cha	にゃ ニャ nya
きゅ キュ kyu	しゅ シュ shu	ちゅ チュ chu	にゅ ニュ nyu
	シェ she	チェ che	
きょ キョ kyo	しょ ショ sho	ちょ チョ cho	にょ ニョ nyo
ひゃ ヒャ hya	みゃ ミャ mya	りゃ リャ rya	ファ fa
			フィ fi
ひゅ ヒュ hyu	みゅ ミュ myu	りゅ リュ ryu	
			フェ fe
ひょ ヒョ hyo	みょ ミョ myo	りょ リョ ryo	フォ fo
ぎゃ ギャ gya	じゃ ジャ ja	びゃ ビャ bya	ぴゃ ピャ pya
ぎゅ ギュ gyu	じゅ ジュ ju	びゅ ビュ byu	ぴゅ ピュ pyu
	ジェ je		
ぎょ ギョ gyo	じょ ジョ jo	びょ ビョ byo	ぴょ ピョ pyo

ぱ パ pa	ば バ ha	だ ダ da	ざ ザ za	が ガ ga
ぴ ピ pi	び ビ bi	ぢ ヂ di	じ ジ ji	ぎ ギ gi
ぷ プ pu	ぶ ブ bu	づ ヅ du	ず ズ zu	ぐ グ g□
ぺ ペ pe	べ ベ he	で デ de	ぜ ゼ ze	げ ゲ ge
ぽ ポ po	ぼ ボ bo	ど ド do	ぞ ゾ zo	ご ゴ g□

REPORTAJE:

PINEAPPLE ARMY

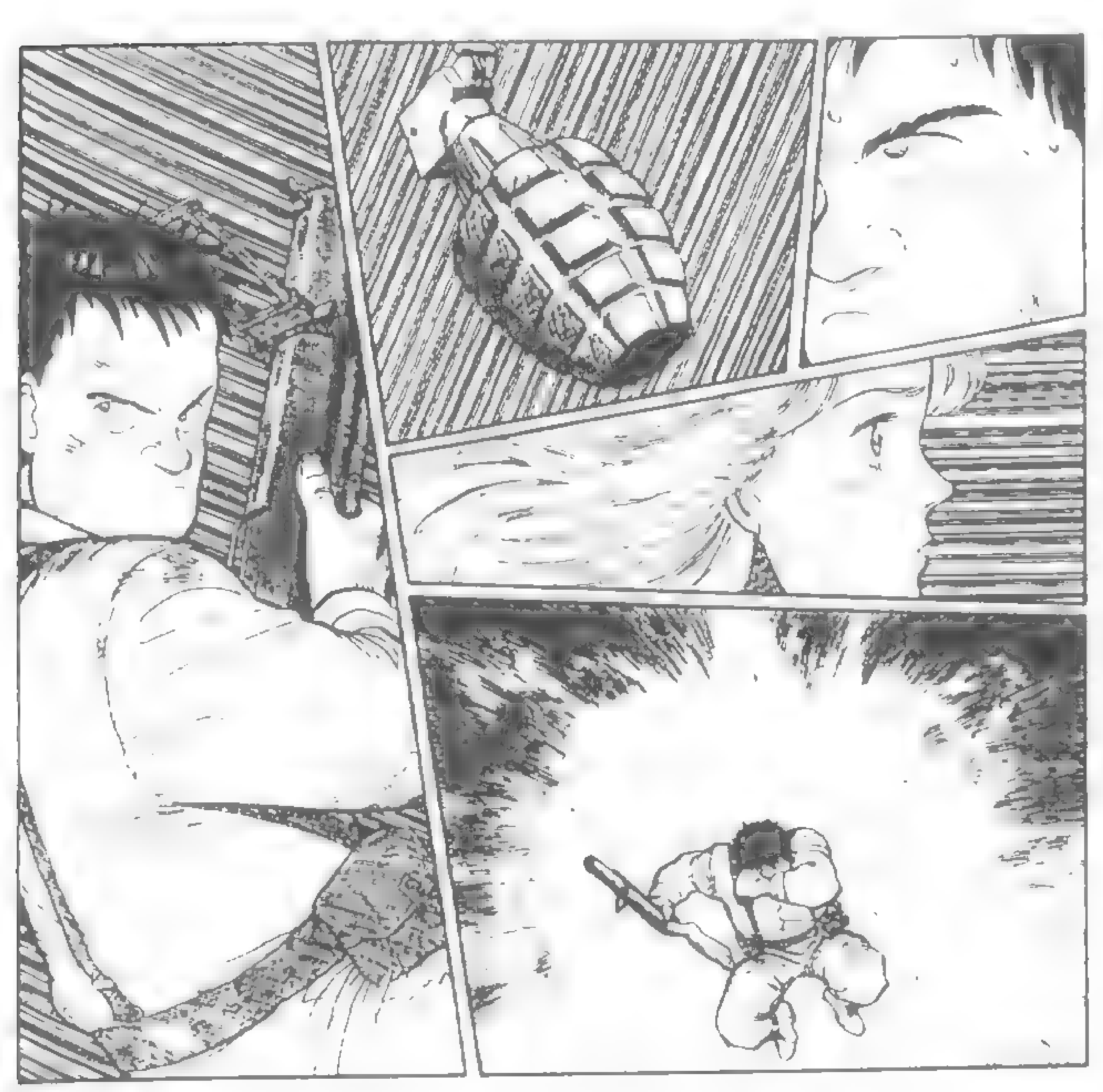
"PINEAPPLE ARMY ES ALGO EN LO QUE PUEDO CREER"

- JAMES D. HUDNALL -

RECUERDO LA PRIMERA VEZ QUE LEI PINEAPPLE ARMY ...

POCO MAS QUE UNA SIMPLE SENSACION DE IMPASIVIDAD, ME HARIAN RECORDAR LAS DOS PRIMERAS HISTORIAS DE ESTA OBRA, ACICALADAS INUTILMENTE POR UN DIBUJO SENCILLO Y POBRE QUE NO HACIA MAS QUE ENTORPECER EL MINIMO Y TIPICO ARGUMENTO QUE POSEIA, EN GENERAL.
QUIZAS EL SUEÑO ATRASADO, O LAS POCAS Y DESCUIDADAS GANAS QUE EN ESOS MOMENTOS PRESENTABA DE LEER COMICS, DECAERIAN FINALMENTE EN ESTA PRECIPITADA Y AHORA DISCULPADA PRIMERA IMPRESION.
HACE YA UN PAR DE DIAS DESDE QUE DECIDIERA VOLVER A DAR UNA SEGUNDA OPRTUNIDAD A "LOS CHICOS DE LA ARMADA DE LA PIÑA", EN UNA LUCHA ENTRE LOS DOS, EN LA QUE ALCANZAR UN "MAS DIFICIL TODAVIA", Y EN LA QUE YO, SINCERAMENTE, HE PERDIDO.
PINEAPPLE ARMY, POSEE UN EMPALAGOSO GUSTO QUE TARDA EN IRSE, QUE TARDA EN QUEDARSE, PERO QUE PESE A TODO, GUSTA.
ES MUY CIERTO QUE ESTE MANGA, A PRIMERA VISTA, NO SORPRENDE, NI MINIMAMENTE INTERESA.
NAOKI URASAWA, SU DIBUJANTE Y CO-AUTOR, ILUSTRA LA HISTORIA DE UNA FORMA SENCILLA, AGRADABLE E INTELIGENTE. SI, SU GRAFISMO ES INTELIGENTE. SABE GANARSE FACILMENTE LA CONFIANZA DEL LECTOR Y MANTENER EL TONO DE LA HISTORIA DE UNA FORMA ELOCUENTE Y DISTRAIDA.
SU ESTILO ES MUY SUPERIOR AL DE LA MEDIA ACTUAL DE ILUSTRADORES NIPONES. CONJUGA LA DULCE SENCILLEZ DE LOS PERSONAJES DE MIYAZAKI, CON LA GRAN CAPACIDAD DE OFRECER SENSACION DE MOVIMIENTO Y VELOCIDAD QUE POSEE OTOMO.
DESDE LUEGO QUE NO SUPERA A ESTOS DOS "MONSTRUOS" MENCIONADOS, PERO SI CONSIGUE ALGO QUE POCOS AUTORES LLEGAN A LOGRAR ALGUNA VEZ: PLASMAR PERSONALIDAD A SUS DIBUJOS. Y A ESO, ES MUY DIFICIL LLEGAR.
PERO, SIN LUGAR A DUDAS, EL TRABAJO DE URUSAWA, NO SERIA TAN INTERESANTE SI NO ESTUVIERA TAN LOGICAMENTE APOYADO POR EL EFICAZ ARGUMENTO DE KAZUYA KUDO.
KUDO, NO SE LIMITA A RETRATARNOS Y MOSTRARNOS UNA TIPICA HISTORIA DE ACCION BELICA, NI MUCHO MENOS. KUDO NOS NARRA Y "EXPLICA" GUERRAS.
PERO NO SOLO EXISTEN LAS GUERRAS QUE SE DAN Y SE HAN DADO EN LOS CAMPOS DE BATALLA. PARA EL, TAMBIEN EXISTEN LAS GUERRAS EN LAS CALLES, EN LAS CASAS, EN LA VIDA. LA GUERRA DIARIA DE VIVIR, DE ENFRENTARSE AL MAYOR DE LOS RETOS.
KUDO, POSEE UNA VISION NEUTRAL DE LAS GUERRAS. NOS LAS RELATA, EXPLICA Y DESMENUZA POCO A POCO, RELATO A RELATO, DE UNA FORMA SENCILLA Y FACIL DE COMPRENDER.
KUDO PUEDE LLEGAR A SER EN ALGUNOS MOMENTOS, UN EFICAZ NARRADOR Y UN HABIL GUIONISTA. LO DEMUESTRA CON ESTA OBRA, AL IGUAL QUE HICIERA TAMBIEN CON "MAI, THE PSYCHIC GIRL" JUNTO A RYOICHI IKEGAMI.
PERO... ¿QUE ES PINEAPPLE ARMY?





EN UN PRINCIPIO ESTA SERIE SERIA PUBLICADA EN SU PAIS DE ORIGEN (¿HACE FALTA QUE DIGA CUAL ES?) POR SHOGAKUKAN, COMO YA SABREIS, UNA DE LAS TRES GRANDES. POSTERIORMENTE SERIA EXPORTADA AL MERCADO ESTADOUNIDENSE A TRAVES DE SU VERTIENTE AMERICANA, VIZ COMICS. ALLI CONSEGUIRIA UNA POSTERIOR E INMEJORABLE TRADUCCION-ADAPTACION, POR PARTE DE DOS GRANDES PROFESIONALES: JAMES D. HUDNALL Y LEA HERNANDEZ.
EL ARGUMENTO, VISTO DESDE UN PUNTO DE VISTA LEJANO Y FRIO, PODRIA FACILMENTE SER TACHADO COMO DE SIMPLE, COSA QUE A MI JUICIO, LLEGA A SER UNA DE SUS PRINCIPALES VIRTUDES.
JED GOSHI, ES UN EX-SOLDADO PROFESIONAL DEL VIETNAM QUE ACTUALMENTE SE DEDICA A IMPARTIR CLASES DE ENTRENAMIENTO PROFESIONAL PARA MEJORAR O APRENDER TECNICAS DE COMBATE Y ARMAMENTO.
TODO TIPO DE PERSONAJES SE CRUZARAN EN EL CAMINO DE GOSHI. EL CUAL SE DEDICARA A SOLUCIONAR DE UNA FORMA U OTRA LOS PROBLEMAS DE ESTOS.
NO PENSEIS QUE LA VIOLENCIA PREDOMINA EN ESTA OBRA. TAN SOLO LA NECESARIA E IMPRESCINDIBLE.
LA CARACTERIZACION DE LOS PERSONAJES ES PRIMORDIAL, LLEGANDO A CONVERTIRSE EN UNA DE LAS LABORES ESENCIALES DE LA HISTORIA.
PINEAPPLE ARMY, ES UNA OBRA DE MANGA NECESARIA PARA CUALQUIER BUEN AFICIONADO A ESTE. UNA OBRA BASICA EN LA HISTORIA DEL BUEN COMIC NIPON.
AL PARECER, COMICS FORUM, PLANETA-AGOSTINI COMICS, O COMO QUIERA QUE SE HAGAN LLAMAR AHORA, PRETENDEN PUBLICAR TARDE O TEMPRANO ESTA SERIE. SI ES ASI, NO TARDEIS EN CONSEGUIRLA. NO OS ARREPENTIREIS, OS LO ASEGURO. PINEAPPLE ARMY ES ALGO EN LO QUE CREER.



LOS AUTORES

KAZUYA KUDO: NACIO EN LA ISLA DE HOKKAIDO EN 1941.
KUDO, ESCRIBIO SU PRIMER MANGA EN 1975. DESDE ENTONCES HA COLABORADO CON VARIOS ARTISTAS EN PRODUCIR COMICS, CON UNA EXTENSA VARIEDAD DE ESTILOS Y TEMAS.
ADEMAS DE PINEAPPLE ARMY, EL TRABAJO DE KUDO TAMBIEN INCLUYE EL FAMOSO "MAI, THE PSYCHIC GIRL", Y "NOBUNAGA" (CON DIBUJO DE RYOICHI IKEGAMI EN AMBAS OBRAS).
KUDO ACTUALMENTE VIVE EN TOKYO, CON SU ESPOSA E HIJA.

NAOKI URASAWA: NACIO EN 1960, EN TOKYO.
DESPUES DE GRADUARSE EN 1982, SU MANGA "RETURN" GANO UN PREMIO EN EL "9º CONGRESO DE NUEVOS ARTISTAS DEL COMIC", ORGANIZADO POR SHOGAKUKAN.
SU PRIMER TRABAJO COMO PROFESIONAL FUE "BETA" EN 1983.
URASAWA, ES ACTUALMENTE UNO DE LOS MAS FAMOSOS JOVENES ARTISTAS DEL MANGA EN JAPON. HA HECHO LA HISTORIA Y EL DIBUJO DE "YAWARA", LA HISTORIA DE UNA CHICA EXPERTA EN JUDO, QUE REPRESENTA A JAPON EN LOS JUEGOS OLIMPICOS DE SEUL.
YAWARA, ES ACTUALMENTE UNO DE LOS MANGAS MAS POPULARES EN JAPON. OTROS DE LOS MANGAS MAS CONOCIDOS DE URASAWA SON "THE DANCING COP", Y "MASTER KEATON" (CON GUION DE HOKUSEI KATSUSHIKA).

JORGE RIERA LOPEZ


DIBUJOS DEL LECTOR

DANIEL V. GARCIA

MARISA ROIG

CARLOS


CAPSULE
CORPORATION
SOY EL
MEJOR!


MANGA
ZONE



GALERIA DE PERSONAJES

PRIMERA PARTE


超時空要塞
マクロス
MACROSS

MAESTROS DEL MANGA
KATSUHIRO OTOMO

DE ENTRE TODOS LOS AUTORES JAPONESES ACTUALES, HAY UNO QUE SIN DUDA ALGUNA DESTACA DE ENTRE TODOS LOS DEMAS, Y ESE ES, KATSUHIRO OTOMO, "L'ENFANT TERRIBLE" DEL COMIC JAPONES.
OTOMO, FUE UNO DE LOS PRIMEROS AUTORES NIPONES QUE COMENZARON A DESPUNTAR EN OCCIDENTE. Y DESDE LUEGO, ES EL MAYOR RESPONSABLE DE LA "MANGAMANIA". LA SERIALIZACION DE 'AKIRA" POR PARTE DE EPIC, DESPERTO ESTA PASION EN USA, Y LOGICAMENTE EN TODO EL MUNDO.
PERO ANTES DE AKIRA, OTOMO REALIZO MUCHAS MAS COSAS, ASI QUE HAGAMOS ALGO DE HISTORIA:

TRAS FINALIZAR SUS ESTUDIOS EN 1973, OTOMO SE INICIA EN EL MUNDO DEL MANGA. SU PRIMER TRABAJO ES LA ADAPTACION DE LA NOVELA DE MERIMEE "MATEO FALCONE", PARA LA REVISTA 'ACTION'.

DESPUES, OTOMO REALIZA UNA GRAN CANTIDAD DE HISTORIAS CORTAS, COSA RARA EN JAPON, DONDE LAS HISTORIAS SUELEN SER KILOMETRICAS, Y NO DE CUATRO O SEIS PAGINAS.
ESTAS HISTORIAS CORTAS SERAN POSTERIORMENTE PUBLICADAS EN TOMOS DE LOS QUE MAS TARDE HABLAREMOS.

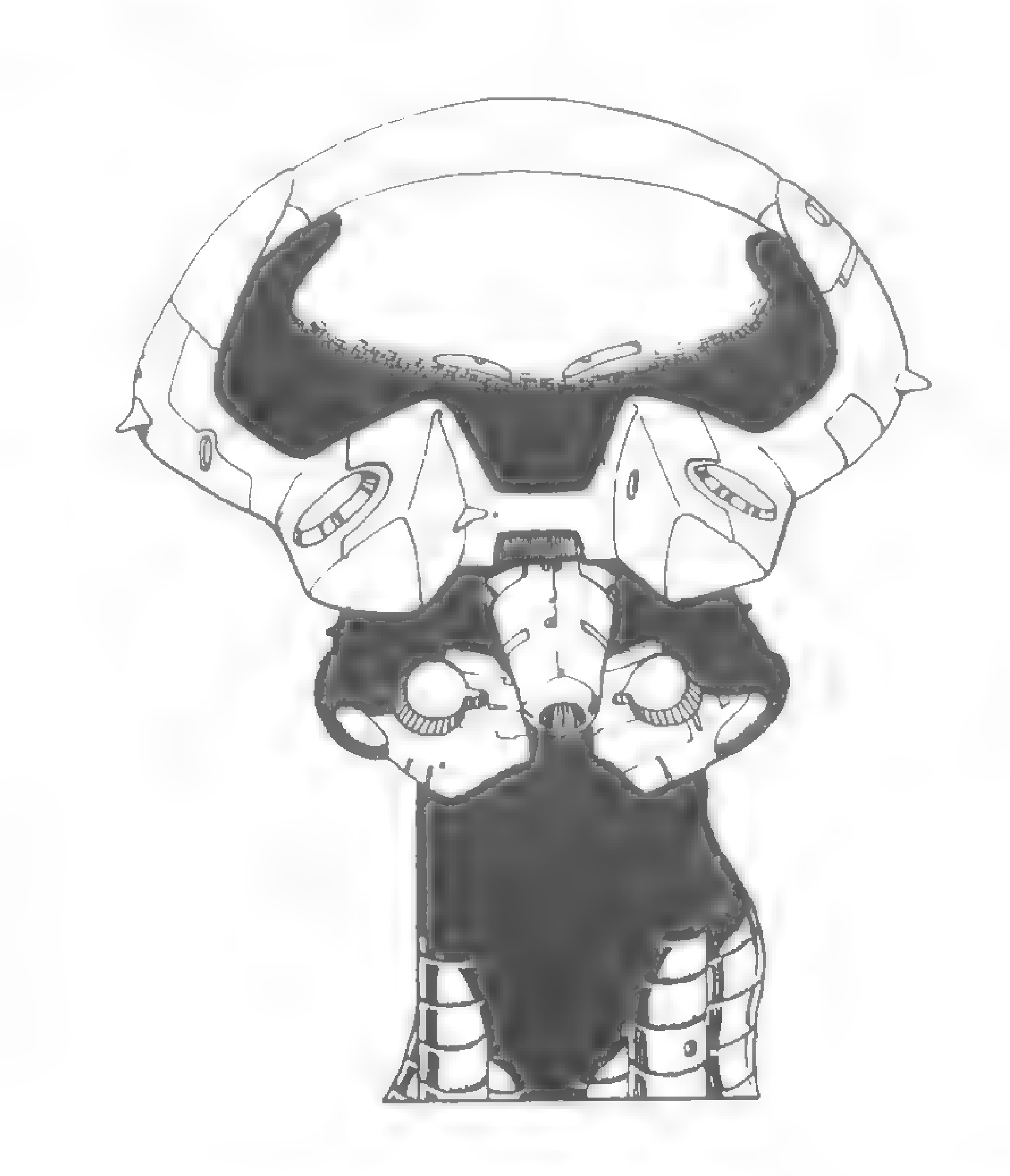
EN 1979, PUBLICA UNA OBRA TITULADA, "SHORT PIECE', Y COMIENZA SU PRIMERA GRAN OBRA, "FIRE BALL". HISTORIETA AUN INCONCLUSA, DONDE NARRA EL ENFRENTAMIENTO DE LOS SERES HUMANOS CONTRA UNA RED DE COMPUTADORAS.
EN ESTE MISMO AÑO, EN EL MES DE OCTUBRE, APARECE LA PRIMERA RECOPILACION DE HISTORIAS CORTAS DE OTOMO: "HIGHWAY STAR".

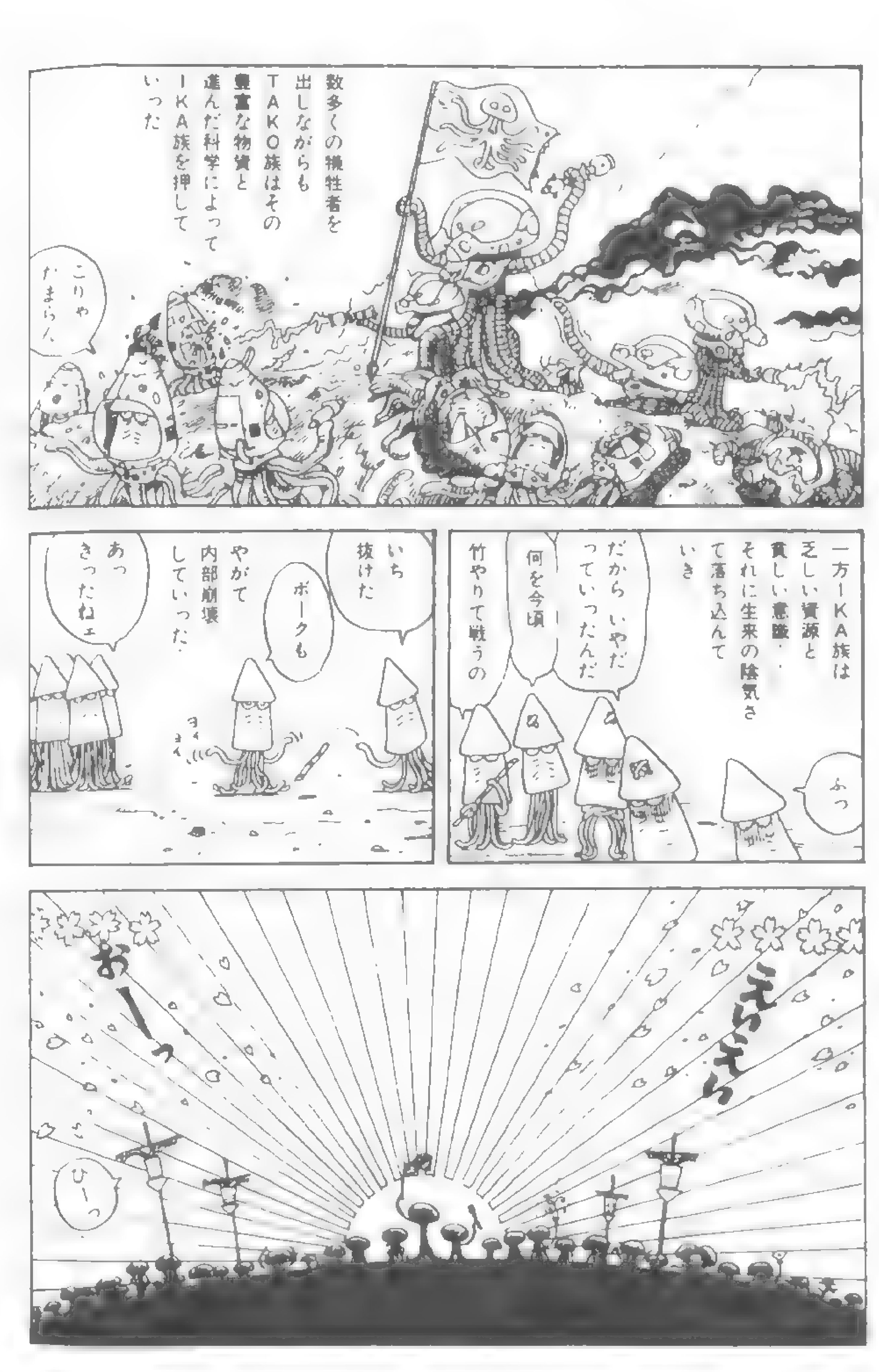
EN 1982, SE PUBLICA UNA DE LAS OBRAS MAS IMPORTANTES E IMPACTANTES DE OTOMO, "SAYONARA NIPPON" (ADIOS A JAPON), QUE NARRA LA HISTORIA DE UN ATLETA JAPONES QUE VIAJA A NUEVA YORK, (HISTORIA CRUDA Y DURA QUE TOCA DISTINTOS TEMAS DELICADOS).
ESTE AÑO TAMBIEN PUBLICA, "MAYO WOOGIE WALTER" Y "KIBUN WA MO SENZO", HISTORIA BELICA SOBRE UNA GUERRA CHINO-SOVIETICA. Y REALIZA SU PRIMERA PELICULA (SIN PATROCINADOR, Y EN FORMATO DE 16 mm), "JYU-O-WAREMANI" (DAME UN ARMA, DAME LIBERTAD).

YA EN 1983, SE PUBLICA UNO DE LOS "MANGA" MAS REPRESENTATIVOS EN LA CARRERA DE ESTE AUTOR, "DOMU" (PUBLICADO EN ESPAÑA POR NORMA BAJO EL TITULO DE "PESADILLAS"), Y CUYA HISTORIA CUENTA EL ENFRENTAMIENTO ENTRE UNA NIÑA Y UN ANCIANO, DOTADOS AMBOS DE PODERES PSIQUICOS. ESTA HISTORIA GANO EL "GRAND PRIX DE RELATOS DE CIENCIA-FICCION DE JAPON", SIENDO EL PRIMER MANGA EN CONSEGUIR TAL GALARDON.

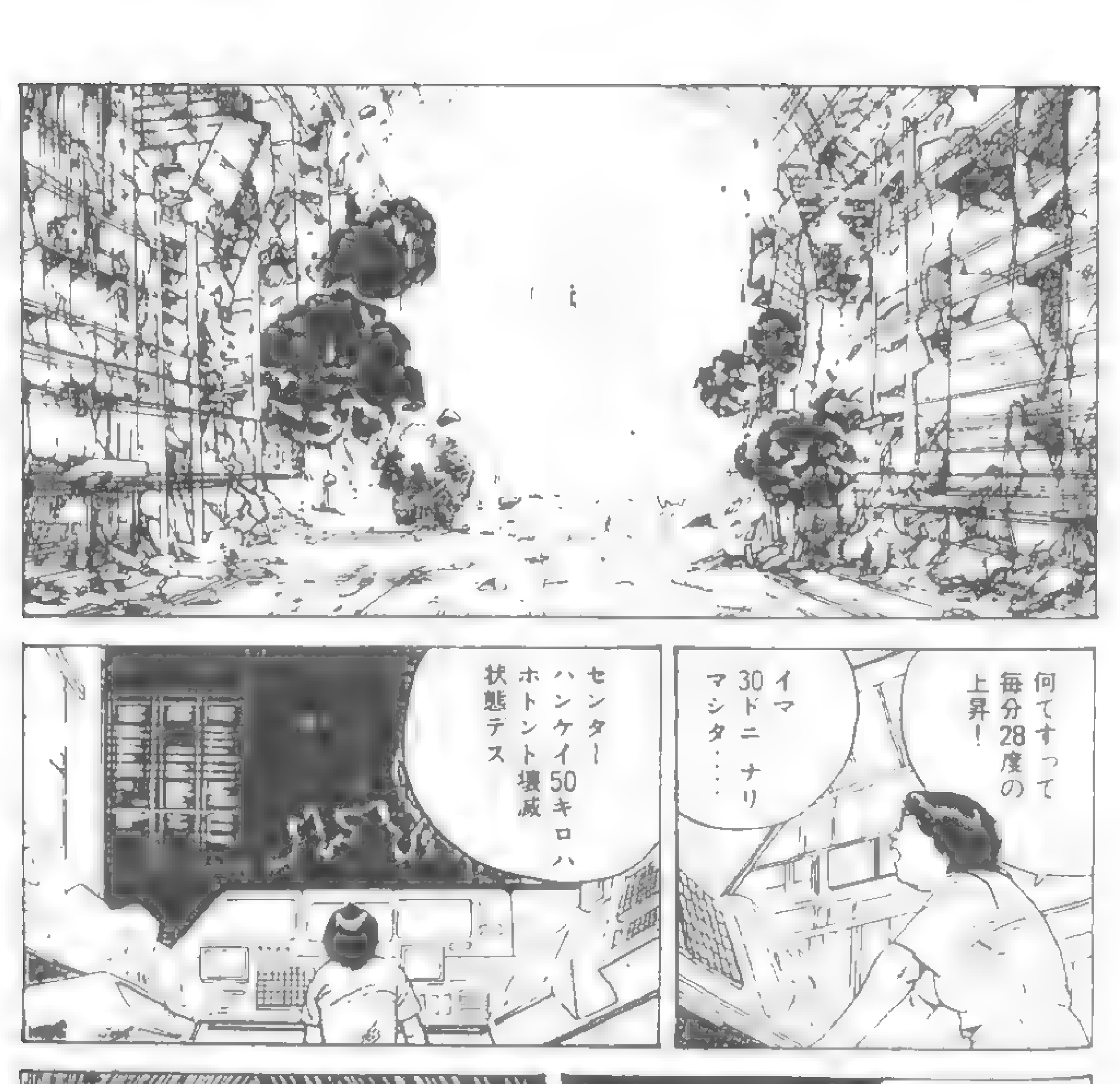
Y POR FIN, EN 1984 SE COMIENZA A PUBLICAR "AKIRA', SU OBRA CUMBRE, QUE ALCANZARIA TIRADAS MILLONARIAS Y COTAS DE POPULARIDAD INIMAGINABLES.
Y QUE SE CONVERTIRIA EN LA "CABEZA DE PLAYA" DEL DESEMBARCO DEL MANGA EN OCCIDENTE.

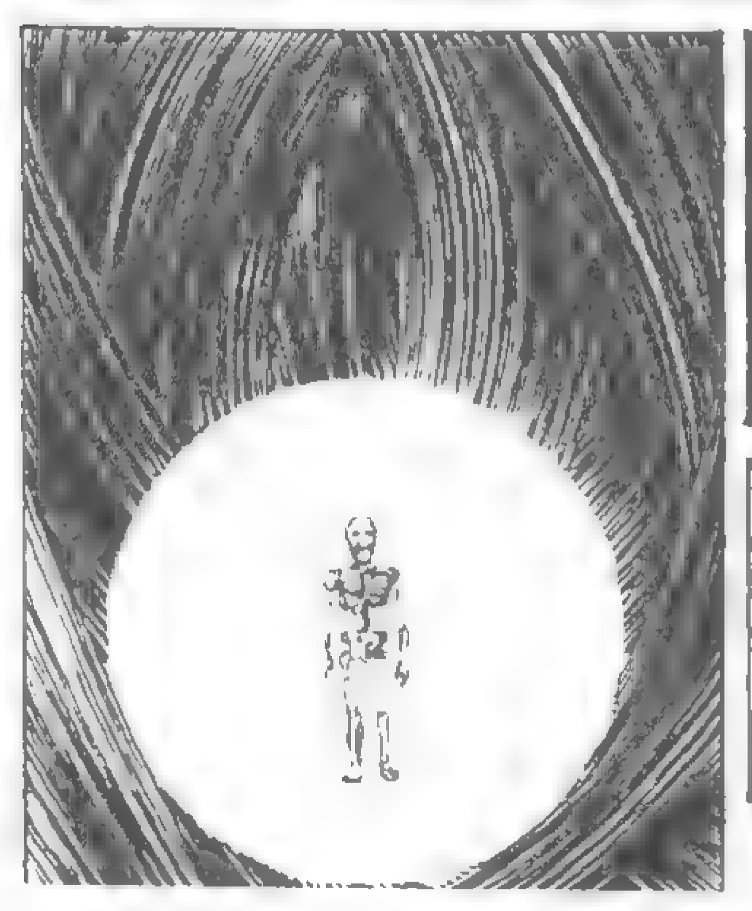

HAIR





CRONICAS DEL PLANETA TAKO







FIRE BALL



DOMU (PESADILLAS)

"AKIRA" TENDRIA SU VERSION ANIMADA EN "AKIRA, EL FILM". SIENDO ESTA PRODUCCION, LA MAS CARA DE LA HISTORIA DE LA ANIMACION (POR ENCIMA INCLUSO DE LAS PRODUCCIONES DISNEY).

TRAS ESTO, OTOMO PASA A SER UNO DE LOS MAS FAMOSOS "MANGAKAS". RECIBE UNA LARGA SERIE DE HOMENAJES. Y SE PUBLICA UN VOLUMEN RECOPILATORIO DE SUS HISTORIAS CORTAS CON EL NOMBRE DE "ANTHOLOGY", Y CON TITULOS COMO: "MEMORIES", "FAREWELL TO WEAPONS", (PUBLICADAS AMBAS POR EPIC), "HAIR", "ELECTRIC BIRD LAND", "CHRONICLE OF THE PLANET TAKO" Y "SOUND OF SAND", ENTRE OTRAS.

DESPUES, REALIZA EL MANGA Y LA PELICULA, "WORLD APARTMENT HORROR", QUE NARRA COMO UNOS "YAKUZA" INTENTAN APODERARSE DE UN BLOQUE DE APARTAMENTOS, HASTA QUE LOS FANTASMAS ENTRAN EN ESCENA ...

ACTUALMENTE, OTOMO SE DEDICA MAS A LAS LABORES DE GUIONISTA.
HA REALIZADO LOS GUIONES DE "THE LEGEND OF MOTHER SARAH" (HISTORIA DE CIENCIA-FICCION PRO-ECOLOGISTA, CON ARTE DE TAKUMI NAGAYUSU), Y "ROUJIN Z" (DIBUJADA POR TAI OKADA).
Y TAMBIEN HA INTERVENIDO EN LA REALIZACION DE LA PELICULA "ROBOT CARNIVAL" (EL CARNAVAL DE LOS ROBOTS).

DEJANDO APARTE EL MUNDO DEL COMIC, OTOMO TAMBIEN HA REALIZADO TRABAJOS PARA LA TELEVISION Y LA PUBLICIDAD.
REALIZO UN CICLO DE ILUSTRACIONES QUE VERSABAN SOBRE LA DESTRUCCION DE OBJETOS (ELECTRODOMESTICOS, TELEVISORES, RADIOS, ETC...), PARA "YOU", UN PROGRAMA DE LA CADENA NHK.
Y ENTRE SUS TRABAJOS PUBLICITARIOS, DESTACAN LOS REALIZADOS PARA "CANON", Y LA PELICULA COMERCIAL "HONDA CITY TURBO II".
Y ES QUE OTOMO, NO ES EL TIPICO AUTOR JAPONES. TIENE DIVERSAS INFLUENCIAS, Y VARIAS OBSESIONES, COMO LOS PODERES PSIQUICOS, O LA INTRUSION DE ELEMENTOS FANTASTICOS EN ESCENARIOS CORRIENTES, ENTRE OTRAS COSAS.

YA PARA FINALIZAR, DECIROS LO QUE DE OTOMO PODEIS ENCONTRAR EN ESPAÑA, EN LA ACTUALIDAD:

AKIRA (EDICIONES B), PESADILLAS (NORMA ED.), ADIOS A LAS ARMAS (CIMOC 141, NORMA ED.), Y UNA COLECCION DE CUENTOS POPULARES, PUBLIDADOS EN EL "VIVORA" (EN DIVERSOS NUMEROS).

Y POR AHORA, NADA MAS. SOLAMENTE DECIROS QUE INTENTEIS CONSEGUIR TODO EL MATERIAL POSIBLE DE ESTE AUTOR, ES MANGA DE CALIDAD.

MIGUEL ANGEL HERNANDEZ GADEA







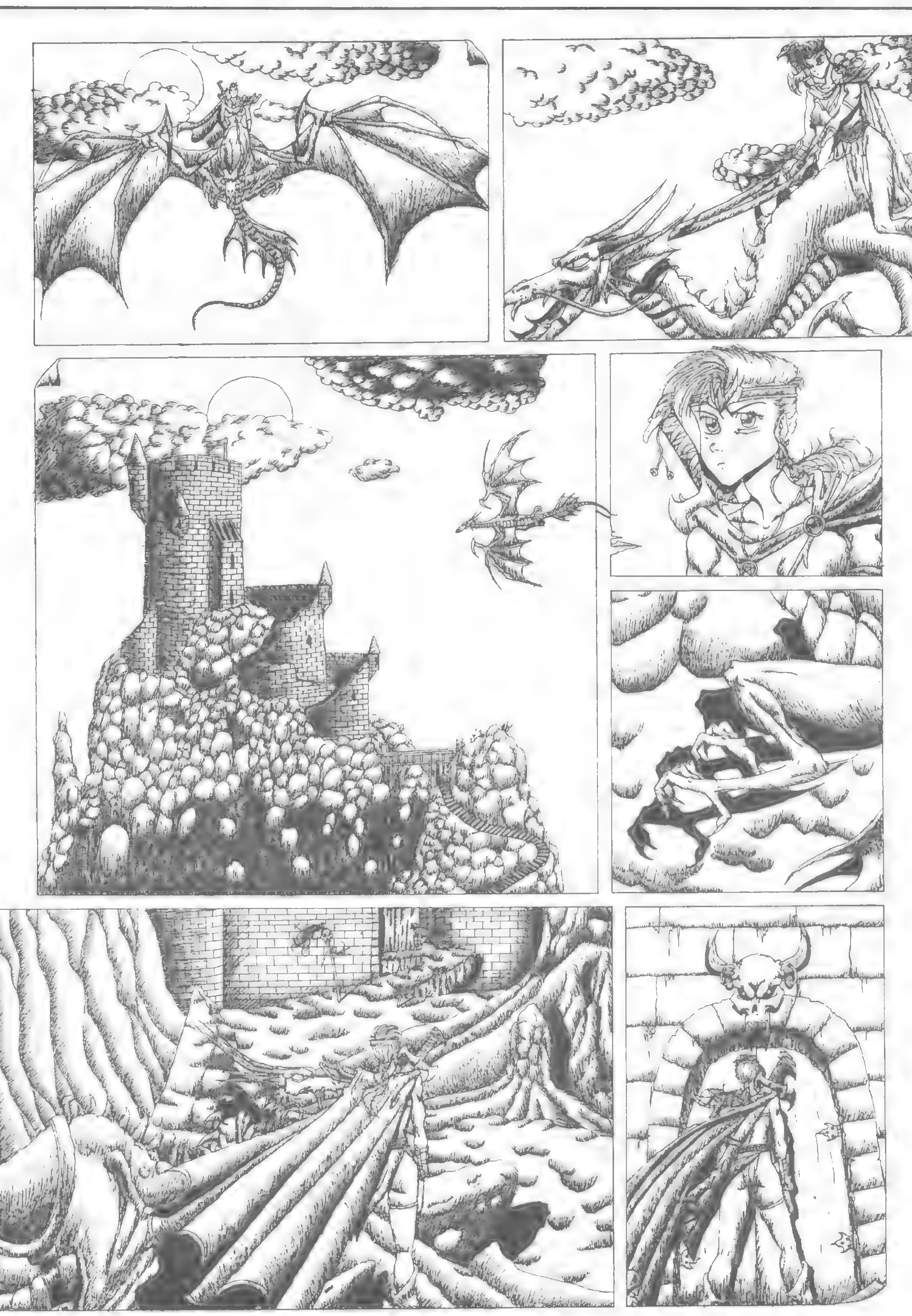




ELECTRIC BIRD LAND

PLAY AGAIN

POR MICKY




CRACK
HE VENIDO A MATAROS A TODOS...
AAAAA!!
¿AH, SI? ¡¡¡AHORA VERÁS!!!
CLANG!
¡¡BROOM!!
CRACK


¡¡SORPRENDENTE! HAS DERROTADO A TODOS MIS LACAYOS...
PERO AHORA LA QUE VA A MORIR... ¡¡¡ERES TU!!!
¡HAAAAA...!
CLANG!
¡NO!
¡PLOF!
GAME OVER
CONTINUE...9
¡JODER! PUES SI QUE ESTA DIFICIL ESTA MAQUINA. ¡OYE!, ¿NO TE QUEDARÁN CINCO DUROS POR AHÍ, TIO?
FIN.

CLUB DE FANS AKIRA TORIYAMA

EN ESTE NUMERO, OS VAMOS A CONTAR LA HISTORIA DEL PRIMER LARGOMETRAJE BASADO EN LAS AVENTURAS DE DRAGON BALL, Y EN EL QUE APARECEN ESCENAS DE LA SERIE.

DRAGON BALL: LA 1ª PELICULA

EN UNA LEJANA REGION, UN EJERCITO CAPITANEADO POR UN HORRIBLE MONSTRUO, TIENE ATEMORIZADO A TODO UN PUEBLO, AL QUE OBLIGA A EXCAVAR EN SUS PROPIAS TIERRAS, DIA Y NOCHE, EN BUSCA DE UN PRECIADO TESORO QUE HAY EN ABUNDANCIA BAJO LA SUPERFICIE, ¡DIAMANTES!. ADEMAS, POR SI FUERA POCO, TAMBIEN VAN TRAS LAS BOLAS DEL DRAGON, PARA HACERSE LOS AMOS DEL MUNDO.
POR OTRA PARTE, GOKU CONOCE A BULMA DEL MISMO MODO QUE EN LA SERIE TELEVISIVA, Y JUNTOS DESCUBREN QUE UNOS SECUACES DEL MALVADO EJERCITO, HAN ROBADO LA 4ª BOLA DE CASA DE GOKU.
BULMA CONVENCE A SU NUEVO COMPAÑERO PARA IR EN BUSCA DE LAS 7 BOLAS (CADA VEZ QUE LA HISTORIA TRANSCURRA IGUAL QUE EN LA SERIE, ENTRE PARENTESIS APARECERA: IGUAL SERIE), Y EN EL CAMINO, ENCUENTRAN A UNA NIÑA DEL PUEBLO QUE ESTA SIENDO ATACADA POR UN DEMONIO QUE SE TRANSFORMA EN ROBOT ANTE TODOS. ESTE RESULTA SER OLONG, UN CERDO QUE TIENE EL PODER DE TRANSFORMARSE DURANTE 5 MINUTOS EN CUALQUIER COSA.
GOKU PERSIGUE A OLONG HASTA LLEGAR A LOS TERRITORIOS DEL LADRON YAMSHA, CON EL QUE LUCHA HASTA QUE LLEGA BULMA, Y COMO TODOS SABEIS, LOS ENCANTOS DE UNA MUJER SON MAS FUERTES QUE YAMSHA, EL CUAL HUYE CON SU COMPAÑERO PUAR (IGUAL SERIE).
GOKU, BULMA, Y OLONG Y LA NIÑA, QUE SE HAN UNIDO AL GRUPO, ACAMPAN PARA DORMIR EN UNA CARAVANA.
LA NIÑA LES CUENTA LA OPRESION QUE SUFRE SU PUEBLO, Y BULMA LE HABLA DE LAS 7 BOLAS Y DEL PODER QUE TIENEN. MIENTRAS, YAMSHA Y PUAR, QUE LO HAN OIDO TODO, DECIDEN SEGUIRLOS PARA QUITARLES LAS 7 BOLAS (IGUAL SERIE).
VAN A LA ISLA DEL MAESTRO MUTENROSHI. Y ALLI, EL GRUPO, Y YAMSHA Y PUAR QUE LOS SEGUIAN, SE ENCUENTRAN AL GENIO TORTUGA QUE LES DA LA BOLA QUE TIENE, Y LA NUBE KINTON. LUEGO, OLONG A CAMBIO SE TRANSFORMA EN BULMA (COMO EN LA SERIE, CUANDO MUTENROSHI LANZA EN PRIMER KAME-HAME-HA), ETC ...
EN ESE MOMENTO, EL MALVADO EJERCITO ATACA LA ISLA PARA ROBARLES LA BOLA DEL DRAGON, PERO EL MAESTRO LANZA UN KAME Y LOS DESTRUYE.
EL GRUPO DEJA LA ISLA Y CONTINUA LA BUSQUEDA. VAN A LA BASE DEL EJERCITO PARA DESTRUIRLO Y COGERLES LAS BOLAS DEL DRAGON QUE TIENEN. YAMSHA Y PUAR VAN CON ELLOS, Y LES AYUDAN EN LA BATALLA. VENCEN AL ENEMIGO, REUNEN LAS BOLAS, Y PIDEN AL DRAGON QUE SAQUE TODOS LOS DIAMANTES DE LAS TIERRAS DEL PUEBLO, PARA QUE YA NO SEAN ATACADOS POR UN MALVADO PARA BUSCARLAS PARA EL.
TRAS ESTA AVENTURA, GOKU VA A CASA DEL GENIO TORTUGA PARA QUE LE ENTRENE, Y ALLI CONOCE A KRILIN (IGUAL SERIE).
EN UN NUEVO REINO, CHAOS ES EL REY, TEN SHIN HAN SU AYUDANTE, Y EL GENIO CUERVO (TSURISENNIN), TAO PAI PAI Y EL GENERAL BLUE (DE LA RED RIBBON ARMY), ESTAN A SU SERVICIO. LE HABLAN A CHAOS DE LAS 7 BOLAS DEL DRAGON, Y CON EL PRETEXTO DE UNIRLAS PARA HACER EL BIEN, EL GENIO CUERVO Y SU HERMANO TAO PAI PAI, DECIDEN RECOGERLAS PARA DESTRONAR AL REY, Y HACERSE CON EL PODER.
SE HACE UN CAMPEONATO DE LUCHA EN EL QUE PARTICIPAN TODOS. EN LA FINAL, GOKU SE ENFRENTA A TAO PAI PAI, Y ESTE, DE UN RAYO LO ENVIA A LA TORRE DEL GATO ERMITAÑO (MURRI), QUE CON EL AGUA BENDITA LE DA MAS FUERZA. GOKU SE ENFRENTA DE NUEVO A TAO PAI PAI Y LE VENCE. HAY QUE SEÑALAR QUE EN ESTA LUCHA INTERVIENE ARALE, QUE APARECE JUNTO A GACHAN Y QUE PROPINA VARIOS GOLPES A TAO.
TRAS ESTO, GOKU VUELVE AL CASTILLO DE CHAOS. ALLI, REUNEN LAS BOLAS, Y PIDEN AL DRAGON QUE RESUCITE AL PADRE DE UPA, QUE AL IGUAL QUE EN LA SERIE, ES ASESINADO POR TAO PAI PAI, PERO ESTA VEZ EN UN BAR, EN LUGAR DE EN EL BOSQUE.
RESUCITADO ESTE, SON TODOS FELICES, Y SE ACABA LA PELI.



SALVADOR PEREZ CUÑAT

PRESIDENTE DEL CLUB DE FANS DE AKIRA TORIYAMA EN VALENCIA

Club de fans de AKIRA TORIYAMA

COMO SUPLEMENTO ESPECIAL, AQUI TENEIS UNA MUESTRA DE ALGUNAS OBRAS DE AKIRA TORIYAMA:

TOMATO

更衣室をつかわんか〜〜っ!!

おお〜〜っ!!

課長のバカーーッ!!

DON! DON!

41 40



SALVADOR PEREZ CUÑAT

PRESIDENTE DEL CLUB DE FANS DE AKIRA TORIYAMA EN VALENCIA

Club de fans de AKIRA TORIYAMA





SALVADOR PEREZ CUÑAT

PRESIDENTE DEL CLUB DE FANS DE AKIRA TORIYAMA EN VALENCIA

Club de fans de
AKIRA
TORIYAMA

CLUB DE FANS AKIRA TORIYAMA

DRAGON BALL ZZ: LA HISTORIA

EL DR. GERON HA DESPERTADO A LOS CYBORGS C17 Y C18.
C17 ES UN CYBORG MORENO DE CABELLOS LARGOS Y PARECIDO A UNA MUJER (EN LAS CADENAS AUTONOMICAS LE DOBLARON CON UNA VOZ ALGO FEMENINA, Y ESTE HECHO A LLEGADO A CONFUNDIR A MUCHOS), Y C18 ES UNA ATRACTIVA CYBORG RUBIA CON OJOS AZULES QUE LLEGA A DESPERTAR EL INTERES DE KRILIN (QUE HABIA ABANDONADO A MARON).
ESTOS DOS CYBORGS SE PRESENTAN COMO DOS SERES INVENCIBLES, PUES SU ENORME FUERZA Y EL HECHO DE QUE NO CONSUMEN ENERGIA, LOS HACE INTOCABLES.
EL GRUPO SE QUEDA ASOMBRADO ANTE LAS CARACTERISTICAS DE TALES SERES. Y HORRORIZADOS, VEN COMO EL PROPIO C17 DESTRUYE AL DR. GERON, PARA QUE ESTE NO PUEDA CONTROLARLOS. ADEMAS, LOS CY-BORGS DESPIERTAN A C16, UN ENORME CYBORG PELIRROJO QUE HABIA SIDO CONSTRUIDO EXCLUSIVAMENTE PARA ELIMINAR A SON GOKU, POR LO QUE A LO LARGO DE MUCHOS CAPITULOS, NO INTERVIENE EN LA LUCHA.
A CONTINUACION, LOS CYBORGS SALEN EN BUSCA DE GOKU Y EL GRUPO TRAS ELLOS. LOGRAN PARARLOS, Y COMIENZA LA BATALLA. EN UN COMBATE SINGULAR, VEGETA Y C18 LUCHAN DE UN MODO ENCARNIZADO, PERO NI AUN TRANSFORMANDOSE EN SUPERGUERRERO PUEDE HACER NADA.
ENTONCES, TODOS LUCHAN CONTRA TODOS, A EXCEPCION DE C16 Y KRILIN, QUE PARALIZADO DE TERROR VE COMO C17 Y C18 VENCEN CON FACILIDAD.



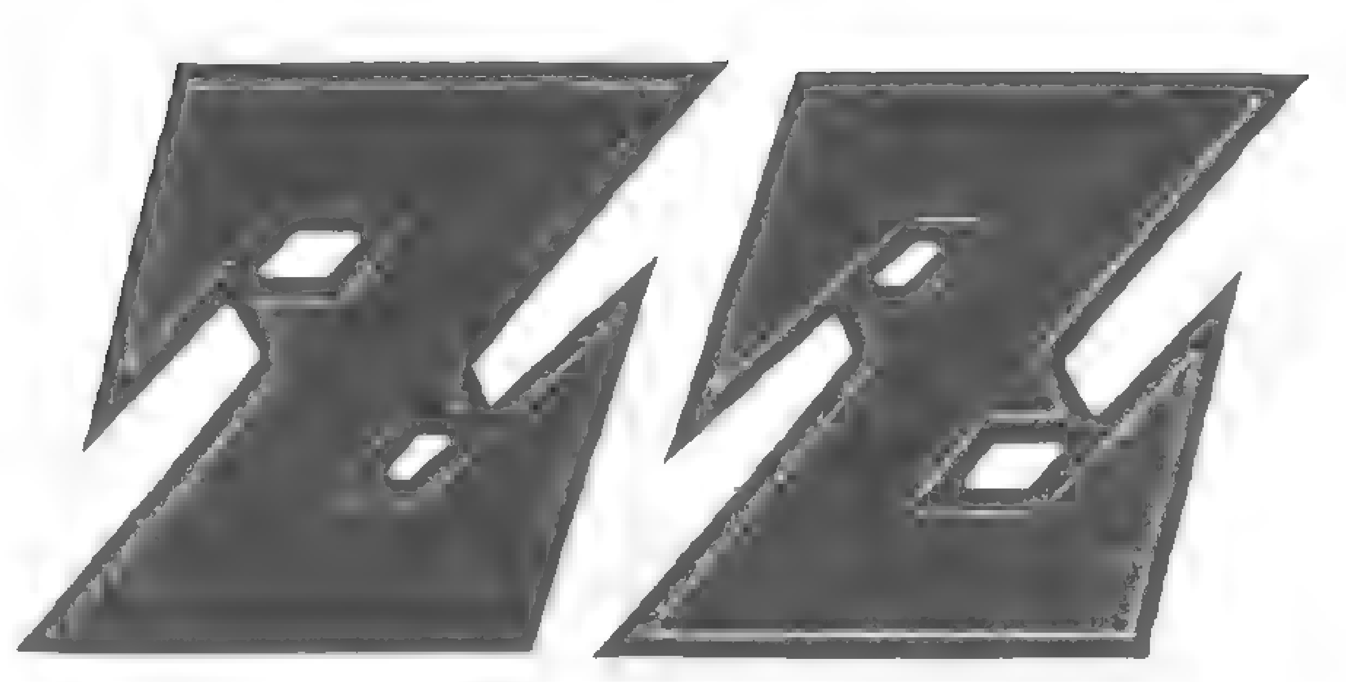


TRAS ESTA DERROTA, VEGETA VA A ENTRENARSE PARA LLEGAR A SER MAS QUE UN SUPERGUERRERO. JUNIOR (O PICCOLO, COMO LO CONOCEN MUCHOS), DECIDE UNIRSE CON DIOS, Y ASI FORMAR UN SOLO SER MUCHO MAS PODEROSO, EL SUPERGUERRERO DE NAMEC. POR OTRA PARTE, SON GOHAN, KRILIN Y TORANCS (TRUNKS), VAN A ESCONDER A GOKU EN UN LUGAR SEGURO, PARA QUE LOS CYBORGS QUE VAN TRAS EL, NO LO ENCUENTREN Y LO MATEN, PUES GOKU CONTINUA DORMIDO Y DESCANSANDO, DEBIDO A LA TERRIBLE ENFERMEDAD DEL CORAZON QUE PADECE.
DESPUES DE DEJAR A GOKU EN CASA DEL MAESTRO MUTENROSHI (GENIO TORTUGA), TORANCS, KRILIN Y BULMA ENCUENTRAN ABANDONADA EN UN BOSQUE, UNA MAQUINA DEL TIEMPO IGUAL A LA DE TORANCS.
AVERIGUAN QUE ES LA MISMA MAQUINA, VENIDA DE ALGUN TIEMPO DEL FUTURO, PERO LO MAS EXTRAÑO, ES QUE DENTRO DE LA NAVE ENCUEN-TRAN UN CASCARON DE HUEVO, ROTO, Y QUE PARECE HABER VENIDO DEL FUTURO DENTRO DE ELLA. HORRORIZADOS, MAS TARDE ENCUENTRAN EN LOS ALREDEDORES, LO QUE PODRIA SER UNA PIEL ABANDONADA, QUE PARECE SER DEL MONSTRUO, QUE AHORA SEGURO EXISTE, Y VIENE DEL FUTURO.
PASAN UN PAR DE DIAS, Y EMPIEZAN A PRODUCIRSE UNAS EXTRAÑAS DESAPARICIONES EN VARIAS CIUDADES DE LA ZONA. TODOS LOS CIUDADANOS SE HAN EVAPORADO MISTERIOSAMENTE, Y EL GRUPO SE DIRIGE AL LUGAR DE LOS HECHOS PARA INVERTIGAR. EL PRIMERO EN LLEGAR ES JUNIOR, QUE DESCUBRE AL MONSTRUO DEL FUTURO.

SALVADOR PEREZ CUÑAT

PRESIDENTE DEL CLUB DE FANS DE AKIRA TORIYAMA EN VALENCIA









EL SER, QUE DICE LLAMARSE SERU (SEI), EMPIEZA A LUCHAR CONTRA EL AHORA SUPERGUERRERO DE NAMEC (AL QUE SEGUIREMOS LLAMANDO JUNIOR, POR TENER EL ASPECTO DE ESTE). JUNIOR HACE CREER AL MONSTRUO QUE ESTA A PUNTO DE SER DERROTADO Y MORIR, Y LE PIDE POR FAVOR, QUE LE DIGA DE DONDE VIENE, ANTES DE DESAPARECER.
SERU CUENTA QUE TRAS VENCER GOKU AL EJERCITO DE LA CINTA ROJA (RED RIBBON ARMY), EL DR. GERON FABRICO UN PEQUEÑO APARATO EN FORMA DE INSECTO QUE RECOGIO VARIAS MUESTRAS DE LAS CELULAS DE GOKU, VEGETA, EL PROPIO JUNIOR, FREEZER Y EL PADRE DE ESTE, PARA UNIRLAS MAS TARDE EN UN SOLO CUERPO, Y ASI CREAR UN CYBORG PERFECTO. EL PROYECTO FUE ABANDONADO POR EL DR. GERON DEBIDO AL TIEMPO QUE LE LLEVARIA ACABARLO, PERO LA COMPUTADORA CONTINUO CON EL.
SERU TAMBIEN CUENTA QUE EN EL FUTURO, ASESINA A TORANCS (AL TORANCS DE UN FUTURO PARALELO, NO AL QUE ESTA CON BULMA Y KRILIN), Y COGE SU MAQUINA DEL TIEMPO PARA PODER VOLVER AL PASADO Y ABSORBER LA ENERGIA DE LOS CYBORGS C17 Y C18, TRANSFORMANDOSE ASI EN EL MAS FUERTE DE TODOS.
TRAS LA HISTORIA, JUNIOR DESCUBRE ENTONCES QUE LAS EXTRAÑAS DESAPARICIONES LAS HABIA OCASIONADO SERU, QUE HABIA COGIDO LA ENERGIA DE LOS CIUDADANOS PARA AUMENTAR SUS FUERZAS. ENTONCES, CONTINUA LA LUCHA, LLEGAN KRILIN Y TORANCS, Y SERU DECIDE HUIR PARA CONSEGUIR MAS ENERGIA. PARA ESCAPAR UTILIZA LA TECNICA CEGADORA DE TEN SHIN HAN.
TRAS LA HUIDA DEL NUEVO ENEMIGO, LLEGAN VEGETA Y TEN SHIN HAN, Y JUNIOR LES CUENTA LA HISTORIA. A CONSECUENCIA DE ESTO, TORANCS Y KRILIN VAN AL LABORATORIO DE DR. GERON Y DESTRUYEN EL EMBRION DE SERU Y LA COMPUTADORA, LOGRANDO AL MENOS QUE EN EL FUTURO, EL MONSTRUO NO EXISTA (YA QUE EL SERU QUE HAY AHORA, VIENE DE UN FUTURO PARALELO).
VIENDO EL GRUPO QUE TIENEN MUY DIFICIL EL VENCER A SUS ENEMIGOS, DECIDEN CONTINUAR ENTRENANDOSE DE UNA FORMA MAS DURA.
VEGETA Y TORANCS SE VAN PARA LOGRAR SER MAS QUE SUPERGUERREROS. Y KRILIN, JUNIOR Y TEN SHIN HAN TRATAN DE PERSEGUIR AL MONSTRUO PARA IMPEDIR QUE CONSIGA LA ENERGIA DE LOS CYBORGS Y MATE A SON GOKU.
HASTA AQUI DE MOMENTO, LOS CYBORGS C16, C17 Y C18 VAN A POR GOKU. SERU VA A POR LOS CYBORGS (A POR SU ENERGIA). JUNIOR, TEN SHIN HAN Y KRILIN VAN A POR SERU. Y EL RESTO SE ENTRENA PARA ADQUIRIR MUCHA MAS FUERZA.
PERO ENTONCES, SON GOKU SE REPONE DE SU ENFERMEDAD Y DECIDE ENTRENARSE PARA LLEGAR A SER TAMBIEN (COMO QUIEREN VEGETA Y TORANCS), MAS QUE UN SUPERGUERRERO.
HASTA AQUI DE MOMENTO CON LA HISTORIA. NOS VEMOS EN EL MANGAZONE 5. ¡HASTA LA VISTA, AMIGOS!



SALVADOR PEREZ CUÑAT

PRESIDENTE DEL CLUB DE FANS DE AKIRA TORIYAMA EN VALENCIA

Club de fans de AKIRA TORIYAMA

CLUB DE FANS AKIRA TORIYAMA



CLUB DE FANS DE AKIRA TORIYAMA

¡NUNCA SE OFRECIO TANTO POR TAN POCO!

- CAMISETAS
- PELICULAS
- MUÑECOS
- POSTERS
- COMICS
- FANZINES
- ACTIVIDADES
- INFORMACION

¡ UNETE AL CLUB !!

TENEMOS TODO LO REFERIDO A DRAGON BALL ZZ

LA VENGANZA DE GOKU

(A "LOBO: NAVIDAD PARAMILITAR")





MANDA LOS SIGUIENTES DATOS:

- NOMBRE Y APELLIDOS
- DIRECCION Y CODIGO POSTAL
- FECHA DE NACIMIENTO
- NUMERO DEL D.N.I. Y TELEFONO

A LA SIGUIENTE DIRECCION:

SALVADOR PEREZ CUÑAT
APDO. 118
46910 BENETUSER (VALENCIA)

JUNTO CON DOS FOTOGRAFIAS.

Y ACUERDATE DE ENVIAR 500 PTAS. A LA DIRECCION, POR GIRO POSTAL, CUANDO ENVIES TU CARTA CON LOS DATOS Y LAS FOTOS O NO PODRAS DISFRUTAR DE LAS VENTAJAS DEL CLUB.

¡¡¡ ESCRIBE YA !!!

SALVADOR PEREZ CUÑAT

PRESIDENTE DEL CLUB DE FANS DE AKIRA TORIYAMA EN VALENCIA

Club de fans de
AKIRA
TORIYAMA

CONFESIONES DE UN MANGAMANIACO





CONFESIONES DE UN MANGAMANIACO

RECUERDO AQUEL ILUMINADOR Y MARAVILLOSO DIA COMO SI DE HOY MISMO SE TRATASE. TAMBIEN RECUERDO QUE NUNCA ANTES EL COMIC JAPONES ME HABIA ATRAIDO. NI SIQUIERA SU CINE DE ANIMACION, EL CUAL SIEMPRE ME PARECIO LENTO Y REPLETO DE ABURRIDOS TOPICOS ROBOTICOS. NO RECUERDO QUE LA ESTANTERIA CENTRAL (SAGRADA AHORA), QUE ALBERGABA LA COLECCION DE TOMOS DE AKIRA, ME SEDUJERA NUNCA. YA QUE MI ESPIRITU EN AQUELLOS VIEJOS Y LEJANOS TIEMPOS, NO ERA MAS QUE CUNA DE VICIOS SUCIOS Y CORRUPTOS QUE TAN SOLO LA CULTURA NIPONA, AL PARECER, SUPO CURAR.
LA MAYORIA DE MIS COMPAÑEROS DE DESGASTE MENTAL Y OTRAS TRIVIALIDADES JUVENILES, YA HACIA TIEMPO QUE HABIAN CAIDO EN LAS PURIFICADORAS Y TENACES GARRAS DE NUESTRO ACTUAL AMOR Y UNICO ALICIENTE DE LO QUE AHORA ES NUESTRA VIDA.
QUIZAS POR UNA SIMPLE CASUALIDAD DEL DESTINO, O QUIZAS POR AUTENTICA Y DESCONOCIDA PREDESTINACION MAQUINADA SECRETAMENTE EN UN LEJANO Y APARTADO MONTE ORIENTAL, MIS CAMARADAS ME CONDUJERON, EN UNA TARDE VERANIEGA EN LA QUE EL SOL NACIENTE BRILLABA ROJO, A "EL PROVISIONAL HABITACULO", DE QUIEN AHORA HE DADO EN LLAMAR "MI MAESTRO", UN VERDADERO Y ETERNO MANGA-ADICTO, DESDE QUE LA PRINCESA NAUSICAÄ LE ATRAPARA INTELIGENTEMENTE EN UNA DESGARRADORA TRAMPA MENTAL QUE TODAVIA DURA.

ALCANZAMOS FINALMENTE LA DIRECCION DADA, Y TRAS ENTRAR EN SU CASA, PENETRAMOS EN SU "SANCTA SANTORUM" CARGADOS CON UNA MEZCLA DE NERVIOSISMO Y EXTASIS QUE NOS ENVOLVIA A TODOS, DEBIDO AL OLOR DEL TEMPLO VISITADO, QUE MISTICAMENTE NOS RECORDABA EXTRAÑOS JEROGLIFICOS JAPONESES PROVENIENTES DE LA MISMISIMA CIUDAD DE TOKYO.
LA PEQUEÑA Y MISTERIOSA HABITACION, APROVECHADA TOTALMENTE, SE CONSOLIDABA FINALMENTE EN UNAS PRECIOSAS ESTANTERIAS PERTENECIENTES A UN APARADOR. ESTAS LUCIAN UNOS DIMINUTOS Y ATRAYENTES TOMOS QUE ME CEGABAN RESPLANDECIENTEMENTE, DEBIDO A SU ESPECTACULAR E INIMITABLE BELLEZA.
EL MAESTRO, COMO SI DE UN COLEGIAL ORGULLOSO SE TRATASE, SE REBAJABA A MOSTRARNOS DE FORMA TRANQUILA Y PAUSADA SU GRAN COLECCION DE PEQUEÑOS Y APRECIADOS TESOROS, CUIDADOS Y MIMADOS HASTA EL PUNTO DE LA PERFECCION ESTETICA.
ANIMAGE, ROBOTECH, NAUSICAÄ, LONE WOLF & CUB, NEW TYPE, RECORRIERON MI SEMBLANTE EMBRIAGANDO MI VISTA, Y PRODUCIENDO MAS TARDE PESADILLAS Y SUEÑOS INALCANZABLES QUE AUN HOY EN DIA PERDURAN.
CUANDO DE MI ROSTRO SE ALEJARON SEMEJANTES MARAVILLAS, SE PRODUJO EN MI INTERIOR UN VACIO INDESCRIPTIBLE QUE NO PODRIA EXPRESAR CON PALABRAS, Y QUE POCO A POCO, AUN HOY EN DIA PRETENDO RELLENAR, EN UN MISERABLE Y DESESPERADO INTENTO DE ENCONTRAR LA PAZ ESPIRITUAL.
EN AQUELLOS MOMENTOS, YO, ARRODILLADO, POSTRADO ANTE TAL MAGNIFICENCIA CELESTIAL, A UN PASO DE LA LOCURA Y A OTRO DEL SUICIDIO, CAMBIE. Y EN UNA MUECA DE RESIGNACION Y DESMORALIZACION, SALI DEL TEMPLO, SEGUIDO DE MI MAESTRO.
EN ESOS MOMENTOS ESTABA SOLO. EL MUNDO DE MI ALREDEDOR ME ERA INSIPIDO, IMPOSIBLE Y VULGAR. NO ENTENDIA COMO MILLONES DE PERSONAS PODIAN VIVIR SIN LA SATISFACCION Y EL HONOR DE CONOCER EL DECIMO ARTE, Y NO COMPRENDIA COMO YO HABIA LOGRADO SOBREVIVIR HASTA HOY SIN EL.
EN ESOS MOMENTOS, YO, ERA UNO CON EL COSMOS, UNO CON EL IMPERIO DEL SOL NACIENTE...
¡DIOS, COMO DESEABA LLAMARME TETSUO!

P.D.: NADA VOLVIO A SER LO MISMO A PARTIR DE AQUEL DIA. Y SI NO LO CREEIS... PREGUNTARSELO A MI BOLSILLO.

JORGE RIERA LOPEZ





CORREO MANGA ZONE

LUIS MARIANO MONTORO DE MONTEQUINTO (SEVILLA)

GRACIAS POR TUS ALABANZAS, AMIGO LUIS. EL ASUNTO DE CONSEGUIR MANGAS, NO SOLO ESTA CRUDO ALLI EN SEVILLA. TAMBIEN AQUI EN VALENCIA, UNO TIENE QUE ESPABILARSE SI QUIERE OLER ALGO... ¡Y NOSOTROS LO HACEMOS! DENTRO DE LO QUE CABE Y SIN SALIRSE DE LA MEDIA GENERAL, TU COLECCION DE MANGAS ES MUY EXTENSA, Y CONOCEMOS A MAS DE UNO QUE VENDERIA A SU PROPIA MADRE POR ESE VOLUMEN 1 DE "APPLESEED" QUE TIENES EN TUS MANOS. SI TIENES PROBLEMAS PARA CONSEGUIR EL MANGAZONE, PUEDES INTENTARLO (AL IGUAL QUE SI QUIERES CONSEGUIR ALGUNOS MANGAS), CON LA LIBRERIA "IMAGENES COMICS" (C/PELAYO 14 C.P. 46007 VALENCIA TLF. 96-3520573). SEGURO QUE EL SR. CUENCA, DUEÑO DE ESTA, PROCURARA CONSEGUIRTE ALGO. DRAGONBALL ZZ, O MEJOR DICHO, LA PRIMERA TANDA DE EPISODIOS DE ESTA (42 EN CONCRETO), YA HA SIDO EMITIDA POR CANAL 9. TEN PACIENCIA Y ESPERA, QUE A VOSOTROS NO OS TARDARA MUCHO EN LLEGAR...
MUCHAS GRACIAS POR TU CARTA, Y NO LO OLVIDES. NO TARDES EN VOLVER A ESCRIBIR...

FELIPE TORRENT DOMINGUEZ DE SEVILLA

PRIMERO AGRADECERTE TU ELFICO DIBUJO, EL CUAL, COMO VES, APARECE REPRODUCIDO EN ESTAS PAGINAS. SI, DESDE LUEGO QUE TODOS NECESITABAMOS UN BUEN FANZINE DE MANGA, YA QUE LO POCO QUE HA APARECIDO, ERA BASTANTE INSULSO E ILOGICO.
¡¿ COMO QUE OSAMU TEZUKA (EL DIOS EMPERADOR) NO TE GUSTA?!
ES LOGICO QUE NO SE PUEDA COMPARAR CON OTOMO O TU TETSUO HARA (EL CUAL INCOMPRENSIBLEMENTE A TI TANTO TE GUSTA). AL IGUAL QUE JACK KIRBY Y STEVE DITKO NO SE PUEDEN COMPARAR CON BRIAN BOLLAND Y TODD MCFARLANE. TEZUKA ES UN CLASICO, EL FUE EL CREADOR DEL MANGA TAL Y COMO HOY SE LE CONOCE, Y SE LE DEBE MIRAR CON OJOS DIFERENTES DE LOS QUE MIRAMOS A OTROS AUTORES MODERNOS.
ESTAREMOS ENCANTADOS DE RECIBIR MAS DIBUJOS TUYOS... ¡AH!, POR CIERTO, KEN SIGUE SIENDO MALO, AL IGUAL QUE SU PROPIO COMIC...(A PESAR DE TUS INTENTOS, SEGUIMOS SIN TRAGARLO).

CARLOS TEMEJ CASAS DE PERILLO (LA CORUÑA)

¡OTRO FAN DE KENSHIRO, ALIAS "EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE!, TE RECOMENDAMOS AMIGO CARLOS, QUE NO LEAS LA CRITICA DESTRUCTIVA DEL SR. RIERA A ESTE "MANGA" QUE APARECE EN ESTE NUMERO...
LA PERIODICIDAD DEL MANGAZONE ES (INTENTAMOS QUE SEA) MENSUAL, AUNQUE ESTE NUMERO ESPECIAL ES BIMENSUAL, ES DECIR, HEMOS TARDADO MAS DE LO DEBIDO EN HACERLO (ALEJANDRO NO HA DADO A VASTO ENTRE EL TRABAJO Y EL FANZINE).
EL MANGAZONE SE VENDE EN LAS LIBRERIAS ESPECIALIZADAS DE LA CORUÑA, AUNQUE NO SABEMOS DECIRTE EXACTAMENTE EN CUALES.
DE TODAS FORMAS, SI NO LO PUEDES CONSEGUIR, TE REMITIMOS A LA MISMA DIRECCION QUE HA APARECIDO EN LA PRIMERA CARTA.
ACERCA DE KAMUI, NO HAY NADA MAS QUE DECIR POR AHORA, ES LENTO Y ABURRIDO. ¿DONDE ESTA SU BASE HISTORICA?, Y POR SI FUERA POCO, MAL DIBUJADO. NOS QUEDAMOS CON GOSEKI KOJIMA, VERDADERO MANGAKA HISTORIADOR. Y DE FUJIWARA, NOS QUEDAMOS CON SU OBRA MAESTRA, "SASUKE". ESO ES TODO AMIGO.

JORGE GONZALEZ ORTEGA DE MADRID

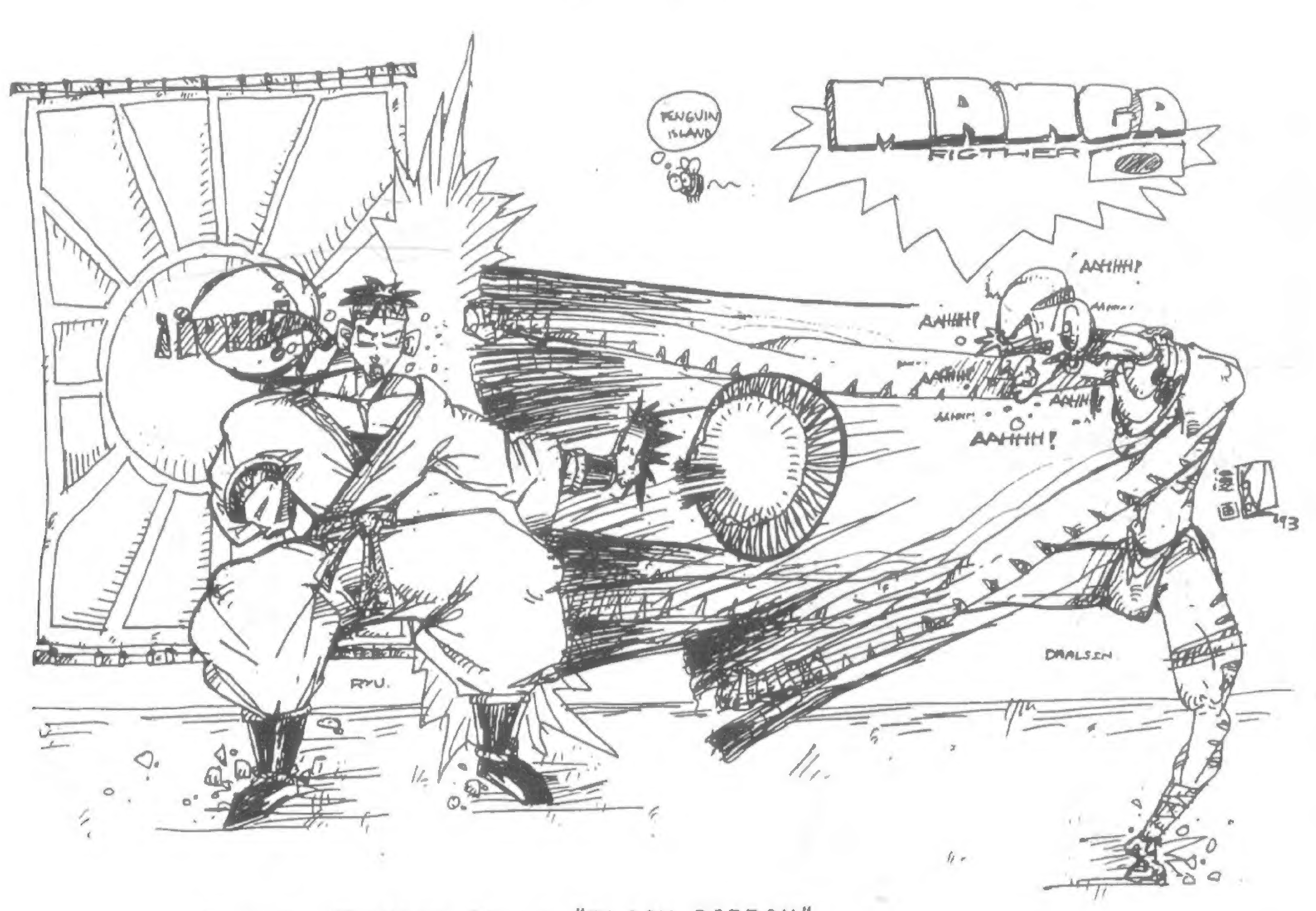
¡OOOPS!, ¡OTRO DIBUJANTE!, PUES AHI LO TIENES PUBLICADO, MUY BONITO.
¡GRACIAS, GRACIAS Y GRACIAS!, NUNCA IMAGINAMOS (NI DE LEJOS), LA ACOGIDA QUE ESTA LLEGANDO A TENER EL MANGAZONE, DE VERAS.
"DR. SLUMP" Y "MUSCLEMAN", NO TARDARAN APENAS EN APARECER POR TELEMADRID, YA QUE YA SE HAN EMITIDO POR VARIOS DE LOS CANALES AUTONOMICOS. ACERCA DEL MANGA DEL "DR. SLUMP"... ESPEREMOS QUE LOS CHICOS DE PLANETA-AGOSTINI (QUE YA TIENEN LOS DERECHOS PARA PUBLICARLA), NOS DEN UNA SORPRESA LO MAS PRONTO POSIBLE. EL CLUB DE FANS DE AKIRA TORIYAMA, OFRECE LA POSIBILIDAD DE CONSEGUIR MUY DIVERSO MATERIAL DE ESTE AUTOR (MUÑECOS, MANGAS ORIGINALES, MERCHANDISING, ...). LA CUOTA ES DE 500 PTS. (UNA UNICA VEZ), Y NO EXISTEN PLAZOS DE INSCRIPCION. ¡AH, TAMBIEN NOS DICE SALVADOR QUE HAY UN BOLETIN DEL CLUB (PENGUIN HERALD), Y UN CARNET (¡QUE CUCO!). MANDANOS MAS DIBUJOS, Y OTRAS COSAS SI QUIERES.

ENRIQUE SANCHEZ ROSA DE ALCALA DE GUADAIRA (SEVILLA)

¡VAYA!, ¡UN CRITICO!, ¡EL PRIMERO!, ¡PUES NOS HAS CAIDO BIEN! GRACIAS POR TU CRITICA DESTR... DIGO, CONSTRUCTIVA. AL IGUAL QUE TU, VARIOS MIEMBROS DEL COLECTIVO MANGAZONE, TAMBIEN SE INICIARON EN ESTO DE LOS TEBEOS NIPONES GRACIAS AL MSX.
IMAGEN, ES UNA REVISTA SOBRE COMICS EN GENERAL, Y SI TIENE BASTANTE QUE VER CON NOSOTROS, TODO QUEDA EN CASA, COMO DIRIA MIGUEL ANGEL. VIZ ES UNA VERTIENTE DE LA EDITORIAL JAPONESA SHOGAKUKAN, LA CUAL SE ESTABLECIO ALLA POR EL 87 EN ESTADOS UNIDOS COMO DISTRIBUIDORA DE COMICS NIPONES. MOEBIUS ES (DECLARADO POR EL MISMO) UN AUTOR INFLUENCIADO POR EL MANGA. QUE OTOMO SIENTA ADMIRACION POR EL, ES OTRA HISTORIA. ¿QUE COMO HEMOS CONSEGUIDO LA ANIMAGE?, CONTACTOS, CONTACTOS ...
LA PELICULA "MACROSS: DO YOU REMEMBER LOVE?" HA SIDO EDITADA EN ESPAÑA, Y ESPAÑOL. Y LA CONSEGUIMOS EN UN VIDEOCLUB.
LA INFORMACION DE LAS PAGINAS CENTRALES, ERA UNA "RECOPILACION" DE LA APARECIDA EN LAS REVISTAS ESPAÑOLAS, Y UNA FORMA DE AYUDAR A AQUELLOS QUE SE INICIARAN EN EL TEMA DEL MANGA.
EL ARTICULO DE ROBOTECH, LO ESCRIBIMOS ANTES DE QUE APARECIESE PUBLICADO EL DE LA SECCION MANGAMANIA DE DRAGONBALL, ¡QUE MALASOMBRA DE COINCIDENCIA!.
¿QUE COMO HEMOS CONSEGUIDO LA ANIMAGE? CONTACTOS...
Y PARA CONSEGUIR LOS NUMEROS QUE TE FALTAN DE DRAGONBALL, DIRIGETE COMO YA HEMOS DICHO A LA LIBRERIA "IMAGENES" O HASTE SOCIO DEL "CLUB DE FANS DE AKIRA TORIYAMA".

JOSE MIGUEL MENDEZ CABRERA ALIAS "JMC" DE LA CORUÑA

GRACIAS POR LAS FOTOCOPIAS JMC. AUNQUE YA POSEIAMOS EL ORIGINAL, ALGUN "GORRON" DEL EQUIPO SE LAS AGENCIO PARA EL.
DE NUEVO GRACIAS POR TUS DESINTERESADOS OFRECIMIENTOS Y DEMAS. TE TENEMOS EN CARTERA.
COMO HEMOS COMENTADO A OTROS AMIGOS, "IMAGEN" ES UNA REVISTA DE INFORMACION SOBRE EL COMIC EN GENERAL. PUEDES DIRIGIRTE A LA DIRECCION QUE PONEMOS EN LA PRIMERA CARTA PARA CONSEGUIRLA, ASI COMO LOS NUMEROS DEL MANGAZONE, SI NO LOS PUEDES CONSEGUIR EN TU CIUDAD.
TU LISTA DE PERTENENCIAS ES BASTANTE SUCULENTA. NO LA OLVIDAREMOS ... VUELVE A ESCRIBIR.



F.J.S. FRANCIS DE LA "BLACK RIBBON"

CORREO MANGA ZONE

CORREO MANGAZONE: C/ MUSICO BARBIERI 5 21 (46018 VALENCIA)

EQUIPO MANGAZONE

F.J.S. FRANCIS DE LA "BLACK RIBBON" ALIAS "C10" DE SEVILLA

¡MARCHANDO UNA TANDA DE RESPUESTAS, A TU TANDA DE PREGUNTAS! ¡NO, NO Y NO!, MANGAZONE NO TIENE NADA QUE VER CON EL FANZINE FRANCES DEL MISMO NOMBRE (COINCIDENCIA NOMBRE Y FECHAS APARICION=¿TELEPATIA ALEJANDRO-PATRICK?). Y EL NUMERO 1 ESTA COMPLETAMENTE AGOTADO, AUNQUE EN EL 2 TIENES UN COMPLETO RESUMEN DEL MISMO.
¿QUE HA DESAPARECIDO EL CLUB DE FANS DE AKIRA TORIYAMA...?, ¿DE VERAS?, SALVADOR AUN SIGUE AHI, Y ME HAN DICHO QUE NURIA TAMBIEN , PERO... ¿SALVADOR?, ¿DONDE ESTA SALVADOR?, ¡¡SALVA VUELVE A CASA!!!!
APPLESEED POR AHORA NO ENTRA EN LOS PLANES DE PUBLICACION DE FORUM... SORRY.
HABLAR DE LOS VIDEOS DE ANIMACION JAPONESA PUBLICADOS EN NUESTRA PENINSULA, ENTRA EN NUESTROS PLANES (AREA 88, VANPIRE HUNTER, MACROSS, NAUSICAÄ, ...). SEGUIMOS DOCUMENTANDONOS.
¡¿¡ EN COLORES EL POSTER CENTRAL !?!, ¡TRAED UNA TOALLA HUMEDA , ALEJANDRO SE HA DESMAYADO! (VERY MONEY, MONEY ...)
TORIYAMA DEBIO DEJARSE OLVIDADO A PILAF EN ALGUN TINTERO. ¿EL BASTON?, PARA QUE QUIERE EL BASTON UN SUPERGUERRERO, ¿PARA RASCARSE LA ESPALDA, O UTILIZARLO DE MONDADIENTES? (EL BASTON SE SUPONE QUE SIGUE ESTANDO DE PUENTE ENTRE LA TORRE SANTA Y EL CIELO). Y DE JUNIOR, TU QUE PREFIERES, ¿SER MAS FUERTE O MAS DEBIL?.
EL "KIUSAP" DE DRAGONBALL ESTA COMPLETAMENTE AGOTADO. A VER SI CONVENCEMOS A NUESTRO AMIGO CELS PIÑOL, DE QUE NOS PASE UNOS CUANTOS, E IGUAL ...
QUERIAS CURSO DE JAPONES. ¡PUES AQUI LO TIENES!, EN ESTE MISMO NUMERO, UN SILABARIO NIPON. ¿QUIEN DA MAS?.
DRAGON BALL X, FUE UN EXPERIMENTO FANZINEROSO QUE AL PARECER SURGIO DE UN PUÑADO DE CALENTURIENTAS MENTES AFICIONADAS.
TU ULTIMA PREGUNTA, PENSAMOS QUE SE TRATA DE HACER UN FINAL CHISTOSO. ¿BARBA SON GOKU?, ¿COMO MUTENROSHI? ¡NAH!
ME COMENTA EL SR. RIERA, QUE SI, QUE ALGO SE TRAE ENTRE MANOS SOBRE EL COMIC EROTICO. ¡AY, ESTAS ENFREMIZAS MENTES ADOLESCENTES!
¡UUUUF!, ¡SE ACABO!, ¡MAÑANA MAS, SI DIOS QUIERE, Y NO NOS DA EL ASMA!. P.D.: MUY MOVIDO Y CONSOLERO TU DIBUJO.

¡HALA, A POR LA ULTIMA CARTA!

ROBERTO BARBEITO LOPEZ DE LA CORUÑA

AMIGO ROBERTO, SI TIENES PROBLEMAS PARA CONSEGUIR MANGAS ESPAÑOLES. ACUDE A LA DIRECCION DADA A PRINCIPIOS DEL CORREO, Y ALLI SEGURO QUE PODRAS CONSEGUIR TODO LO APARECIDO EN ESPAÑOL. ¡VAMOS ANIMATE!, ¡QUE NO TODO EN LA VIDA SON MANGAS! BUENO, TAMBIEN HAY MANGAS, Y MANGAS, ¡AH!, Y TAMBIEN MANGAS!

AQUI CERRAMOS LA SECCION DEL CORREO. ESTAMOS ALUCINADOS CON EL EXITO QUE HA TENIDO LA SECCION EN SEVILLA Y LA CORUÑA. Y ESO QUE, MIRA QUE ESTAN LEJOS DE AQUI.
BUENO, NOS DESPEDIMOS. ¡¡¡LARGA VIDA AL MANGA!!!



FELIPE TORRENT DOMINGUEZ

PARA CONSEGUIR NUMEROS ATRASADOS DEL MANGAZONE, ESCRIBIR A LA DIRECCION DEL CORREO, O LLAMAR AL TLF. (96) 3784323. (ELIMPORTE ES DE 200 PTAS POR NUMERO. MAS GASTOS DE ENVIO).



JORGE GONZALEZ ORTEGA

AGRADECIMIENTOS

EL MATERIAL PARA LA CONFECCION DE ESTE FANZINE HA SIDO SUMINISTRADO POR:

P A P E L E R I A

EL CRESOL

L I B R E R I A

Humanista Mariner, 5. Tel.: 357 49 00
46018 Valencia


ふしぎの海のナディア
フィルム・コミック
アニメージュ編集部・編